12/2001 ● FIFA 2002 ● GHOST RECON ● NHL 2002

+ SVENSKA PC Games

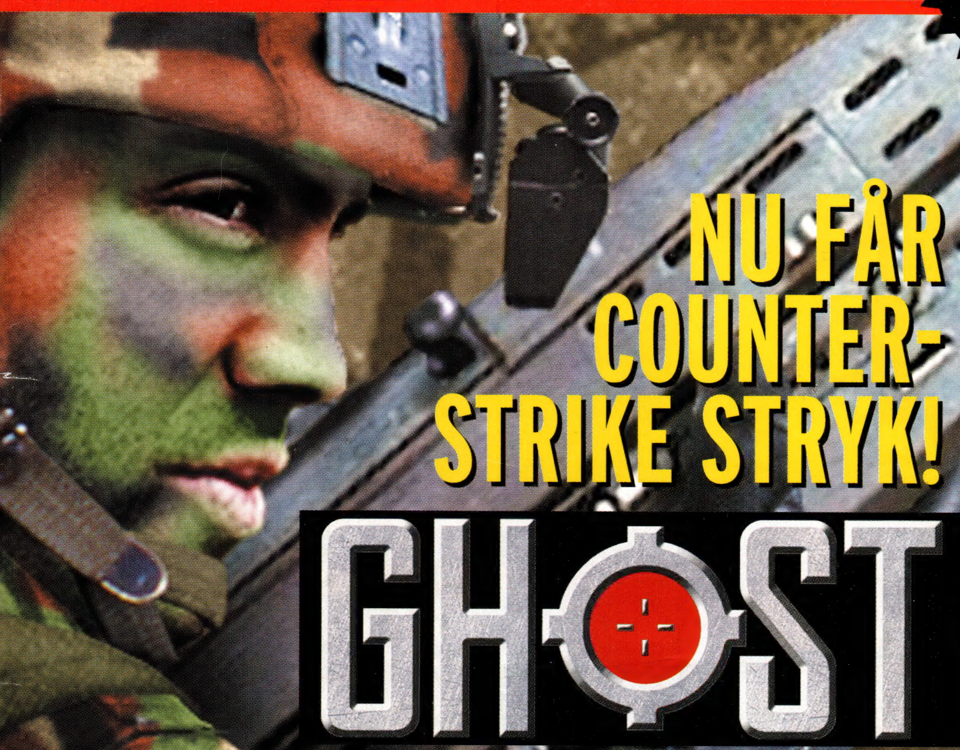
incite

STOR FÖDELSEDAGSTÄVLING

Över 200 PRISER!

VI FYLLER 2 ÅR!

VINN



NU FÅR COUNTER-STRIKE STRYK!

GHOST RECON

Ny 3D-shooter kombinerar det bästa från Rainbow Six och Counter-Strike.
Vi har den första recensionen



FIFA 2002

Zlatan är med i det nya FIFA - Allsvenska spelare testar spelet



Stefan Ishizaki
AIK



Erland Hellström
HAMMARBY



Creative Labs GeForce3 Titanium 500. Värde: 4 799:-

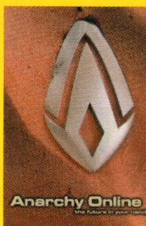


Hercules 3D Prophet 4500 AGP Värde: 1 477:-



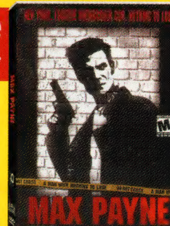
Creative Labs Audigy Player Platinum Värde: 1 399:-

Creative Labs Inspire 5300. Värde: 1 799:-



3 x Anarchy Online Värde: 1 047:-

3 x Max Payne Värde: 1 197:-



+ ÖVER 200 ANDRA COOLA PRISER!

16 RECENSIONER

- GHOST RECON ● FIFA 2002 ● NHL 2002 ● F1 2001
- THRONE OF DARKNESS ● YURI'S REVENGE
- ART OF MAGIC ● SPIDERMAN ● MARINE FISHING
- PLANET OF THE APES ● ZAX ● CYCLING MANAGER
- EVIL TWIN ● SEA DOGS ● OPEN KART

PLUS! BÄTTRE GRAFIK

TRIMMA SPEL

MAX PAYNE ● OPERATION FLASHPOINT ● TRIBES 2 ● BLACK & WHITE

kr 61:50



TIDSAM 0977-12

● TIPS: DIABLO 2: LOD ● FRAMTIDEN FÖR 3D-SHOOTERS ● TRIMMA SPEL ● BRÅK I BREVLÅDAN

Komplett.se - Komplett.prisvärt!

Hansol

Hansol 19" CRT 900P TCO-99

- Synlig Bildyta: 18,0"
- Dot Pitch 0,26mm
- Standarder: TCO-99
- Mått: 470 (b) x 470 (h) x 487mm (d)
- 3 år på platsen garanti!
- Anti-Reflektion, Anti-Statisk



2.995:- inkl. moms

Ny PC-byggare!

Komplett.se erbjuder dig nu en mycket intressant tjänst på våra sidor.
Komplett.se låter dig skräddarsy din egen PC med vår nya PC-byggare!
(kräver Internet Explorer 5.x eller senare och att du har registrerat dig/loggat in).

Med god vägledning och med vår översiktliga PC-Byggare, kan du själv enkelt komponera en PC till dina behov och dina önskomål.

Datorn levereras monterad med 3 års garanti och support!

Uppgraderingspaket 1.2 GHz

- AMD Socket A Athlon/T-Bird 1.2 GHz OEM (266Mhz)
- Cooler Master CPU-Fläkt
- Moderkort VIA KT133A ATA-100, LJUD, ATX
- Original 256 MB SDRAM PC133

Kampanjpris 3.295:- inkl. moms

Uppgraderingspaket 1.4 GHz

- AMD Socket A Athlon/T-Bird 1.4 GHz OEM (266Mhz)
- Cooler Master CPU-Fläkt
- Moderkort VIAKT266, ATA/100, RAID, LJUD,ATX, DDR
- Minne - 256 MB DDR (266Mhz)

Kampanjpris 4.195:- inkl. moms

Paketerbjudande

AMD T-Bird 900MHz PC i delar

Hög prestanda till bra pris för dig som bygger själv

- In-Win Midi tower ATX m/250W Power
- Asus A7V-E Moderkort för Socket A VIAKT133, ATA/100, ATX
- AMD Socket A Athlon/T-Bird 900MHz OEM- (200MHz bus)
- Cooler Master CPU-Fläkt Socket A
- Original SDRAM PC133 128MB 7-7,5ns - Minne 168-P 3.3V
- Gainward AGP GeForce2 MX-400 64MB "Jumbo" 6ns SDRam Tv-Out, Retail
- Western IDE ATA-100 40000MB 7200RPM hårddisk
- Actima CD spelare 52x
- Sony Diskettstation 3,5"
- SiliTek tagentbord PS/2
- A4tech Mus PS/2

Datorn levereras i delar, datorn är ej monterad.

Kampanjpris 5.995:- inkl. moms

PLEXTOR

Plextor IDE 24x/10x /40x Plexwriter

- Intern CD brännare utan mjukvara
- Stöder Burnproof PoweRec II Technology

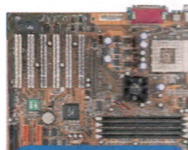


Kampanjpris 2.395:- inkl. moms

ABIT

Abit KG7-RAID Moderkort Socket A (DDR)

- Abits senaste Socket A kort, med max 4 GB minne!
- Ett mycket efterlängtat kort, med RAID 0/1 & 0+1

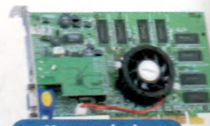


Kampanjpris 1.995:- inkl. moms

GAINWARD

Gainward AGP GeForce2 Pro/450 64 MB

- Efterföljaren till GeForce2 GTS med 20% mer bandbredd
- 64 MB DDR-Minne 4.5ns
- DVD-Mpeg hårdvaru accelleration
- "Golden Sample", TV-Utgång



Kampanjpris 2.095:- inkl. moms

Allt till Datorer till extremt billiga priser finner du hos oss!

På www.komplett.se ser du alltid om en vara finns på lager eller inte. Beställer du en vara vi har på lager, skickas denna inom 24 timmar från beställning.

Telefon: 031-710 2000, Telefax: 031-710 2001
och E-mail: komplett@komplett.se
Komplett.se, Folkungagatan 16, 411 02 Göteborg.

Telefontider:
Måndag-Fredag 09.00 - 17.00
Nätbutiken är självklart öppen dygnet runt!

3 månaders räntefri finansiering!
Uppläggningsavgift 250,-
Nu erbjuder vi även Studentlån.

ZyXEL

Zyxel Router Prestige 100IH IP med 4 portars hub

- ISDN - Router TCP / IP speciellt ämnad för uppkoppling av flera PC i mindre nätverk & hemmakontor
- Smart lösning med inbyggd HUB
- Passar för Windows 95/98/ME/NT/2000



TwinMOS

Compact Flash Card 128MB

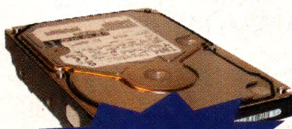
- Passar till de flesta Digitalkameror
- 128MB
- Typ I
- Nu till SUPERPRIS!!!



IBM

IBM IDE 40GB Hårddisk

- 2 MB cache
- Rotationshastighet: 7200RPM
- ATA-100



intel.

Intel Pentium 4 1.7 GHz Boxed PC400

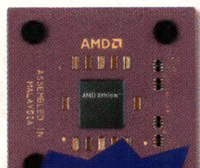
- Socket: PGA478, inkl. fläkt
- L2Cache: 256kb, 400Mhz FSB
- Hastighet: 1700Mhz
- Kräver moderkort med Socket 478



AMD

AMD Athlon/T-bird 1.4 GHz OEM CPU processor Socket A

- Hastighet: 1400Mhz
- Busshastighet (FSB): 266Mhz
- Total Cache: 384Kb (256 + 128)



Pioneer

Pioneer DVD-R/RW IDE (DVR-A03)

- Bränn dina egna DVD Filmer !!!
- Paketet innehåller brännarprogram och authoringsoftware samt 2st DVD-R skivor och 5st CD-R skivor. (Bränner även CD-R, CD-RW)



ACER

Acer CD-brännare IDE 16x/10x/40x

- Intern CD brännare med mjukvara
- 16X Brännhastighet(CD-R)
- 10X Brännhastighet (CR-RW)
- 17X-40X Läshastighet
- Stöder Seamless Link Technology



CHIEFTEC

Chieftec Dragon Medium Tower dörr Svart

- Stöder alla ATX moderkort och P4
- Solid strömförsörjning på 340W
- Mycket stabil & tyst låda byggd för framtiden!



Western Digital

Western IDE 80 GB Hårddisk

- 2 MB cache
- Rotationshastighet: 7200 RPM
- ATA-100



MMORE

Prostore CD-R skiva 80 min 700 MB

- Paket med 10st i pappfodral
- Bränning upp til 16x hastighet
- Silver



SDRAM PC100, 133 & 166
DDR-DIMM PC266, RDRAM
Original, Mosel & Winbond CL2.
Titta på www.komplett.se för dagspriser!



CREATIVE

Creative Video-Blaster Webcam GO+ USB

- Med 8 MB minne
- Software medföljer
- Upplösning 640x480 pixels



www.komplett.se

Web butiken med personlig service!

Vi reserverar oss för eventuella tryckfel och slutförsäljning.



■ Redaktören har ordet

därför har vi stor fest den här månaden



Incite PC Games fyller två år den här månaden. Det firar vi genom att bombardera läsarna med alla möjliga och omöjliga prylar. Vi har fått ihop över 200 priser så det finns stora chanser att just du ska vinna något.

De tidigare tävlingarna om speldatorer från Dell och Fujitsu Siemens var egentligen bara ett försök att ta reda på om det kunde vara något för incites läsare. Och man kan utan att överdriva kalla det för en succé: Det formligen väller in kuponger, över 2 000 stycken! Därför följer vi nu upp med en gigantisk födelsedagstävling där vi lottar ut hardware och spel för vill ni ha det så ska ni få det!

Några höjdpunkter är det nya GeForce 3-kortet från Creative, en ny trådlös gamepad från Thrustmaster, ett par optiska musar från Microsoft och massor av spel, bl a de nya spelen från EA Sports, *Max Payne* och *Flåklypa GP*. Lycka till med din tipsrad!

Michael Broström, redaktör
incite PC Games

innehåll





DIABLO 2-tillägget ***Lord of Destruction*** håller sig kvar på topplistan över de mest sålda spelen. Vi analyserar de viktigaste nyheterna i spelet.

tävling tävling täv

VINN PRISER FÖR ÖVER 80 000 KRONOR!

Full rulle!!!

Priser för över 80 000 kr står på spel den här månaden, för ska det vara födelsedagstävling så ska det inte snålas! Du kan bl a vinna hardware som gör din dator till ett monster: Vad sägs om ett 64 MB 3D-kort från Thrustmaster eller ett professionellt ljudkort från Creative Labs? Allt du behöver göra är att svara på några enkla frågor på sid 24.





FIFA 2002

Hur nära verkligheten är EA Sports i år? Svaret får du på sid 50

hardware

spelstrategi

sid 58

TOM CLANCY gör det igen. *Ghost Recon* är ett komplext, krävande och kanonbra actionspel.

brevlådan

tävling tävling

demo cd



Välkommen till multiplayer-fest! Demo på *Operation Flashpoint* och *Tribes 2* är bra exempel på lyckade multiplayer-spel. Månadens mod är *Existence* för *Half-Life*.

demos

- OPERATION FLASHPOINT MULTIPLAYER
- TRIBES 2
- MECH COMMANDER 2
- ART OF MAGIC
- CHAMPIONSHIP MANAGER 01/02
- ZAX: THE ALIEN HUNTER

videos

- MEDAL OF HONOUR
- HALO
- COLIN MCRAE RALLY 3

PATCHES:
- HALF-LIFE UPGRADE 1107-1108
- COUNTER-STRIKE UPGRADE 1.1-1.3
- CHAMPIONSHIP MANAGER DEMO 01/02
- MAX PAYNE v.1.02

INTERNET:
- GAMESPY ARCADE v.1.0
- GETRIGHT • GODZILLA

DRIVERS:
- DETONATOR 3 v.12.41
- GLSETUP v.1.0.0.117
- DIRECTX 8.0A

SECURITY
- INOCULATE IT FULL VERSION
- ZONE ALARM 2.1.44

SYSTEM
- WINRAR 2.71
- WINZIP 8.0
- SISOFT SANDRA 2001
- SAFECLEAN 3.0

TWEAK TOOLS
NV-MAX • HZ-TOOLS • GEFORCE TWEAK • 3DFX OVERCLOCK • DETONATOR COOL BITS • 4-IN-1 VIA • PS2-RATE

EXTRA
- BLACK & WHITE TOOLS
- MAX PAYNE TOOLS
- INCITE BABES
- WALLPAPERS

MÅNADENS MOD!

EXISTENCE v.1.3
- KOMPLETT MOD FÖR HALF-LIFE

COLIN KÖR VIDARE

Historiens mest framgångsrika rallyspelsserie, **COLIN MCRAE RALLY,** kommer i en ny version nästa år



Rallyspelen i Colin McRae-serien har totalt (till PC och PlayStation) sålts i över fyra miljoner exemplar världen runt, och den senaste versionen, *Colin McRae 2.0*, är det hittills enda spel som har fått betyget 10 i denna tidning.

Och nu kan de många Rally-fansen glädja sig över att producenterna från Codemasters just har offentliggjort att man har påbörjat nästa del av serien, som originellt nog får titeln *Colin McRae Rally 3*.

Spelet, som ska bli färdigt nästa år, erbjuder bland annat en starkt förbättrad grafikmotor med vilken man ska kunna se de olika delarna på bilen (som t ex fjädringen) röra sig oberoende av varandra, och de skador bilarna får under loppen blir mycket mer verklighetstrogna.

Enligt producenten, Rick Nath, ska man dessutom göra samarbetet mellan förare och co-driver ännu mer realistiskt än tidigare: "De tidigare spelen handlade först och främst om bilar och banor. Denna gång ska vi satsa på att ge spelarna en känsla av att de verkligen *är* Colin McRae när de sitter och kommunicerar med co-drivern Nicky Grist och resten av Ford-teamet."

FULL RULLE I LUFTEN

Världens vildaste polisjakter flyttas upp i luften i **BEAM BREAKERS**

Förra månaden berättade vi om racingspelet *NY Racer*, som bygger på filmen *Det Femte Elementet*. Men det blir inte det enda spelet där man ska fräsa runt i futuristiska bilar högt över Jordens yta. I *Beam Breakers* flyger man, liksom i *NY Racer*, runt i en framtida version av New York, medan man försöker att undvika luftburna medtrafikanter, reklamskyltar och skyskrapor. Skillnaden är att man i *Beam Breakers* arbetar för en av fem olika ligor, medan man utför en rad uppdrag som kan omfatta allt från bilstöld till att eskortera gangsterledare på flykt undan polisen. Efter hand som uppdragen genomförs får man i vanlig stil tillgång till nya uppdrag och fordon. Flygturen ska enligt planerna vara klar för avgång under våren.



RUSNINGSTRAFIK Medtrafikanterna är det största hindret i *Beam Breakers*.

■ NYA SVINGAR FRÅN TIGERN

Golffenomenet Tiger Woods har precis skrivit under ett nytt femårsavtal med spelproducenterna från Electronic Arts, vilket gör att företaget kan fortsätta sin populära Tiger Woods Golf-serie åtminstone fram till 2006. Nästa version *är* redan under produktion och ska vara klar i början av nästa år.

■ TESTPILOT I RYMDEN

Om du skulle ha lust att prova rymdflygningssimulatorn *Exoflight* före alla andra kan det kanske vara en idé att titta in på spelets hemsida, där producenterna från Fasterlight för tillfället söker efter betatestare. Läs mer på: *www.fasterlight.com/exoflight*

DÖDEN PÅ LARVFÖTTER

Alla kreativa krigare kan redan börja att glädja sig. Runt nyår ger spelproducenterna JoWooD ut en Special Edition-utgåva av sin lyckade stridsvagnssimulation *Panzer Elite*. Utgåvan består av två CD, en med en finputsad utgåva av det ursprungliga spelet, och en med en ban- och uppdragseditor samt en rad av de banor som skapats av spelare och ligger på nätet. Totalt ska det bli över 80 banor, förlagda till Europa och Nordafrika, att ta upp striderna på.



URSÄKTA! En del av striderna utspelas i tät bebyggelse, så se upp var du skjuter.

RENODLAD KULT

Den klassiska 80-talsskräckfilmen *The Thing* får nytt liv på datorn



Som vi tidigare har berättat på dessa sidor så är spelproducenterna från Vivendi International på gång med en action/strategi-spelsversion av kultfilmen *The Thing* från 1982 med Kurt Russell i huvudrollen. Nu har de första skärmbilderna och detaljerna släppt, och det ser faktiskt ganska intressant och inte minst blodigt ut.

Det blir närmast frågan om en fortsättning av filmen, där du som den hårdföre Blake tillsammans med ett rekognosceringsteam skickas tillbaka till den öde antarktiska militärbasen, där filmens mystiska händelser utspelades. Ditt team består av tekniker, soldater och läkare, som alla har speciella färdigheter. Du måste dock tänka efter innan du rusar åstad. Oöverlagt skjutande och dåligt ledarskap kan få dina styrkor att tappa tilltron för dig, eller kanske att bli så rädda att de skrikande flyr bort. Fienderna kommer både i form av olika monster och basens tidigare anställda, som nu är blivit infekterade av den mystiska "saken". Det hela ses från ett tredjepersonsperspektiv som ska göra det möjligt att både springa, sikta och skjuta samtidigt. Den iskalla kampen för överlevnad startar till våren.

INGEN ÄNGEL

Gudarnas utvalde slår hårt mot ondskan i *Archangel*





PÅ MED STRÖMMEN! Det blir gott om både mänskligt och överjordiskt motstånd i *Archangel.*

Michael Travinski har en miserabel kväll. Medan han kör genom en våldsam snöstorm sänder ett kraftigt ljusskenn plötsligt honom tillbaka till medeltiden, där han upptäcker att han har blivit utvald att ikläda sig rollen som ärkeängel i den eviga kampen mellan gott och ont.

Så börjar action/adventure-spelet *Archangel* från Fishtank Games. Efter att ha valt personlighet skickar man sedan ut den hårt prövade Michael på en krigisk tidsresa från medeltiden till ett framtida Berlin, och vidare till själva ondskans högsäte, City of Evil, allt medan han använder sina magiska krafter (och ett rejält urval av futuristiska vapen) till att nedlägga både vanliga monster och mörkrets varelser i långa banor.

Archangel kan bäst beskrivas som nästa *Rune* eller *Severance* med en liten portion rollspel. De första skärmbilderna ser i alla fall ganska trevliga ut. Ärkeängeln Michael börjar kampen nästa sommar.

■ ENSAM I BIOMÖRKRET

Nätet svämmar över med rykten om spel som är på väg att bli filmatiserade. Det senaste i raden är de populära skräckäventyren i Alone In The Dark-serien. Enligt ryktena, som ännu inte blivit vare sig bekräftade eller dementerade av producenterna från Infogrames, ska det vara filmbolaget Dimension Films (som bland annat också stod bakom Scream-filmerna), som har fått i uppgift att överföra de dystra berättelserna till bioduken.

NOGGRANN MÖRDARE

Det kommer att krävas taktiska överväganden när skjutaspelet *Sniper* från Incagold och Xicat (som annars är mest kända för sitt något mer barnvänliga *Scooter Challenge*) kommer till butikerna i början av 2002. Som namnet antyder får man rollen som prickskytt i 80-talets kriminella undre värld i städer som Chicago, Las Vegas och Rom. Spelet använder samma grafikmotor som t ex *No One Lives Forever* och bjuder på en rad uppdrag där man i stil med spel som t ex *Hitman* både ska planlägga sina förflyttningar grundligt, leta upp optimala utkiksplatser och nedlägga sina offer med kirurgisk precision.

■ FANTASIFIASKO

Att inte ens den största spelhit garanterar filmframgångar kan folket bakom Final Fantasy-spelen, Square, skriva under på. Deras snygga, coola och spelbaserade *Final Fantasy: The Spirits Within*, som kostade cirka en miljard kronor, har blivit en så stor flopp att Square nu beslutat sig för att i framtiden hålla sig från filmvärlden och i stället koncentrera sig på att göra spel.

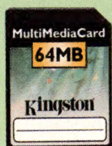
Snabbare, mindre, billigare

Nya maskiner, ny utrustning. Häng med i de senaste hardware-framstegen.

■ Godis för nostalgiker
Det är dags för ren arkad-retro hos det brittiska företaget Lizard Lounge. Här har man konstruerat en rad arkadspel, som är trogna kopior av de gamla hederliga spelmaskinerna som för bara ett tiotal år sedan stod i alla gatukök med självaktning. Maskinerna stöder Windows 2000 och kan spela upp över 2 000 klassiska arkadspel. Priset kommer å andra sidan att hamna på minst 30 000 kr. Läs mer på: *www.digital tables.co.uk*



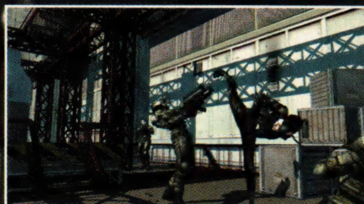
■ Miniminne
Minnen till datorer blir mindre och mindre. Det senaste exemplet kommer från amerikanska Kingston Technology, som har utvecklat ett *Multi Media Card*, en lagringsmodul till t ex mobiltelefoner och handdatorer, som inte är större än ett vanligt frimärke, men ändå rymmer upp till 64 MB - och detta för under tusenlappen plus moms. Återförsäljare finns på: *www.kingston. com/europe*





HÄNDERNA FULLA

Actionspelet STRIDENT blir fyllt med knytnävsslagsmål för de försigkomna


KUNGLIG KUNG-FU Slagsmålen når närmast balettliknande höjder i Strident.

Framtiden är en farlig plats att vara på. I alla fall om man ska tro actionspelet *Strident* från Phantagram, som utspelas i en (förhoppningsvis avlägsen) framtidsvärld kort efter 3:e världskriget.

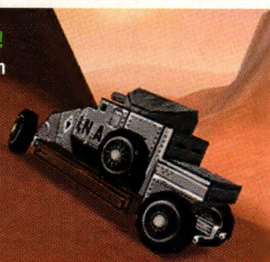
Här får man ikläda sig rollen som en vältränad elitsoldat som ska försöka rymma från en enorm forskningsanläggning där en skrupelfri koncern spinner skumma planer om att överta världsherraväldet. Det speciella med *Strident* är att man själv kan välja hur de 20 uppdragen ska genomföras, om man ska fylla omgivningarna med bly, använda nävarna (vilket ofta kommer att vara den bästa lösningen) eller smyga sig fram. Uppdragen spänner från infiltrering och sprängning till eskort och försvar, som man antingen löser på egen hand, med en liten grupp medsammansvurna eller som del av en större grupp soldater. Till sin hjälp får man tillgång till en rad olika speciella kraftdräkter som förstärker huvudpersonens färdigheter och bland annat gör spelaren i stånd att utföra en rad ekvilibristiska kampsportsanfall. Planetens framtid avgörs i slutet av 2002.

ÖKENRÅTTOR PÅ GÅNG

Jaga desertörer i den heta sanden i DESERT RAT

Med romanen *Heart Of Darkness* (som inspirerade filmregissören Francis Ford Coppola att göra klassikern *Apocalypse Now*) som bakgrundshistoria har danska Deadline Games påbörjat sitt mest actionfyllda projekt hittills, *Desert Rat*.

Det blir en blandning av racing och skjutande, där spelarna under första världskriget far fram i en liten, men snabb stridsvagn genom Afrika, från Sahara till Nigeria, på jakt efter en överste som deserterat. Två spelare kan under spelets gång dela upp rollerna som chaufför och skytt mellan sig, medan de försöker att slippa helskinnade från mötet med både de allierade och de tyska styrkorna samt diverse rebelliska arabiska upprorsmän. Det har ännu inte satts något utgivningsdatum på spelet, men intresserade kan följa med på: *www.deadline.dk*


KOM AN BARA! Din stridsvagn är din bästa vän i *Desert Rat.*

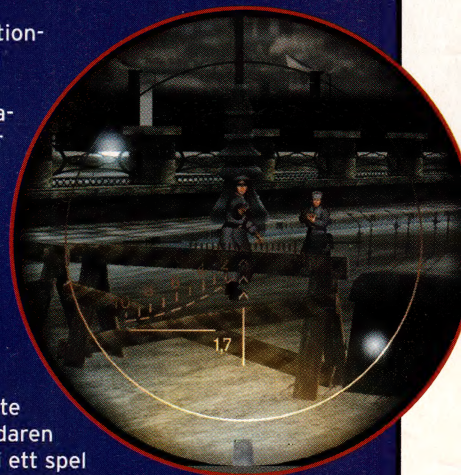
■ SPEL PÅ HÖGSKOLAN
Högskolan på Gotland har startat en utbildning för aspirerande spelutvecklare - Interaktiva medier och spelutveckling. Det är en 120 poängs-kurs som är inriktad på digitala medier och hela upplevelseindustrin, med speciell fokus på spelutveckling. Under första året läser man kurser som Spel, digitala medier och det virtuella samhället, Spel och interaktivitet i virtuell miljö och Spel och interaktivitet i fysisk miljö. Dessutom får man göra ett arbete med en valfri produktion. Mer information finns på www.hgo.se

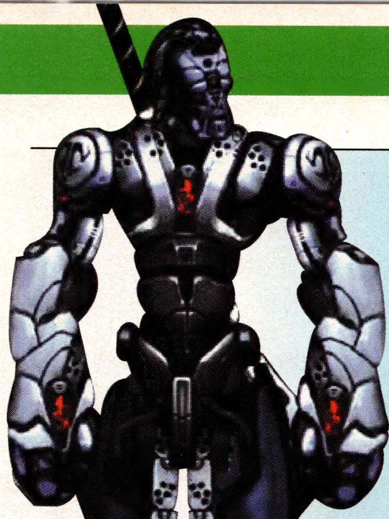
HITMAN 2

FLER LÖNNMORD

HITMAN 2 följer stilen från originalet

Det intelligenta danska actionspelet *Hitman* får, som vi berättade i incite för ett par månader sedan, en uppföljare. De första skärmbilderna har dykt upp och de ser ut att följa den dystra stilen från föregångaren. I *Hitman 2* kan man fritt välja mellan att styra huvudpersonen i förstaeller tredjeperson genom en handling som börjar i det sicilianska kloster där han gömt sig sedan ettans blodiga avslutning. Friden varar dock inte länge och den skallige lönnmördaren får ta upp sitt gamla yrke igen i ett spel som ser ut att bli minst lika blodigt som föregångaren när det kommer ut under första halvan av 2002.





PARALLELLA PRÖVNINGAR

Utmaningarna är utspridda över två världar i rollspelet **DUALITY**

Det blir rollspel av det mer alternativa slaget när *Duality*, som görs av en grupp tidigare anställda hos Pyro Studios (de som gjorde *Commandos*), utkommer i slutet av 2002.

Namnet kommer från spelets två parallella världar, en verklig och en i cyberspace. Man kommer att styra tre karaktärer (en legosoldat, en hacker och en virtuell skapelse), som dock inte följs åt. Alla har sina egna egenskaper och anställs för att ta tillbaka ett mystiskt värdefullt föremål. Upplevelsen når närmast surrealistiska höjder när man med den ena karaktären möter en av de andra. Möten som, även om man egentligen styr båda karaktärerna, lätt kan sluta i slagsmål. över att få se hur det fungerar i praktiken.



ÖH, GODDAG Grafiken i *Duality* blir futuristisk och ovanligt dyster.

■ *RED FACTION* PÅ HEMGJORT VIS

Producenterna bakom det mycket lyckade skjutaspelet *Red Faction*, Volition, har just släppt verktygen till spelet så att du nu kan göra dina egna banor och ändra animationerna. Hela härligheten kan hämtas på spelets hemsida: *www.redfaction.com/news.cfm*

EFTERLÄNGTAD UPPFÖLJARE

Action/adventurehiten *Outcast* får äntligen en uppföljare





När det ursprungliga *Outcast* kom ut 1999 blev det en stor framgång hos både recensenter och spelare. Ända sedan dess har producenterna från belgiska Appeal därför arbetat på fortsättningen, men det är först nu som de offentliggjort de första detaljerna om spelet, som ska få namnet *The Lost Paradise: Outcast 2.*

Hjälten från ettan, äventyraren Cutter Slade, hämtas tillbaka till den äventyrsfyllda planeten Adelpha, när den invaderas av högteknologiska varelser från yttre rymden. Det fredliga naturfolket talanerna anfalls och Cutter måste ännu en gång motvilligt kasta sig in i händelsernas centrum. *Outcast 2* utvecklas först för PC och PlayStation 2 (skärmbilderna här är från PS2-versionen, men Appeal lovar att PC-versionen blir lika fin) och bygger på en helt ny grafikmotor som kommer att kunna bygga upp detaljerade landskap och figurer (som var och en ska bestå av cirka 8 000 polygoner) än i föregångaren. PC-versionen ska enligt planerna vara färdig runt september 2002.

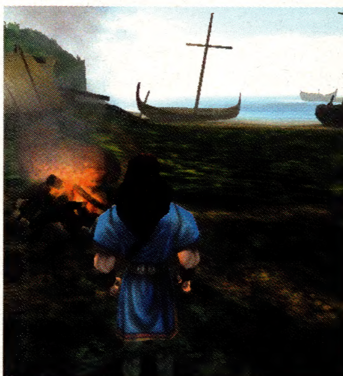
Vikingaspel i 3D

Svenska Paradox Entertainment har utvecklat Udos Sägner: Sveakampen, ett äventyrsspel i 3D för yngre spelare, som bygger på boken "Sveakampen" av Martin "E-type" Erikson.

Du får ikläda dig rollen som vikingen Udo, Boges son, och ska ta dig till Birkö för att delta i Sveakampen – en årlig tävling där ynglingar från Norden möts under tre dagar för att mäta sina krafter i spel och lek.

Vägen dit är kantad av utmaningar och äventyr och precis som i boken måste spelaren ta sig igenom en mängd faror och kluriga situationer. Förutom specialkomponerad musik av Martin Eriksson görs röster i spelet av kända namn som Gry Forsell, Bo G Eriksson, Ulf Ekberg, Ernst Billgren och f d Cheiron-producenterna Max Martin, Kristian Lundin och Andreas Karlsson m fl.

Sveakampen lanseras av Levande Böcker och ska komma ut lagom till julhandeln. Du kan hitta mer information på www.levande.se



ÄR DET INTE ... Det långa håret känner vi igen, men de där breda axlarna och muskulösa armarna luktar skryt.

■ ÄNNU ETT C&C-PROJEKT TROLIGEN PÅ VÄG

Fans av Command & Conquer-serien behöver inte förtvivla när *Renegade* kommer ut inom kort. Allt tyder på att Westwood redan så smått har påbörjat nästa C&C-projekt. Det råkade programmeraren Adam Isgreen avslöja i ett debattforum på nätet. Exakt vad projektet går ut på är ännu osäkert, men det går enligt envisa rykten under beteckningen *C&C: Twilight.*

■ ETT HUNDLIV

Utöver *Elite 4* arbetar spelutvecklarna hos Frontier också på ett adventurespel med namnet *A Dog's Tale*, där man i en serietidningsliknande värld spelar en liten vänlig vovve. Det finns ännu ingen information om när spelet ska komma ut.

Den sjunkna världen

DU FÅR ÄNNU EN CHANS att lösa gåtan om Atlantis i *Atlantis III: The New World*



BANTNING OCH STORA BALLONGER Figurerna i *Atlantis III* blir ännu mer detaljerade och fräcka än i föregångarna.



De små grå cellerna får jobba övertid när den tredje delen i den så populära Atlantis-serien från Cryo släpps lagom till julhandeln. Spelet, som får titeln *Atlantis III: The New World*, ska handla om en kvinnlig arkeolog som är specialiserad på egyptologi och söker lösningen på gåtan om Atlantis, som hon anser är förbunden med det gamla Egypten. Ett sökande som för henne på resor genom tid och rum, från Egypten år 2020 till de arabiska riddarnas palats flera århundraden tillbaka i tiden.

Spelet är ett klassiskt peka och klicka-adventure som påminner om spel som *Myst* med tonvikten på lösning av ett otal gåtor. Huvudrollen spelas av skådespelerskan Chiara - Nastroianni (Catherine Deneuves dotter), som inte bara stått för rösten i den engelska, franska och italienska versionen, utan även fått hela sin (ganska läckra) kropp inscannad i spelet.



7 SOM I ZORRO

Den sägenomspunna mexikanska frihetskämpen och kvinnotjusaren Zorro återvänder till datorskärmen kring jul efter många års frånvaro.

Det är spelutvecklarna hos In Utero (som också står bakom *Evil Twin* som recenseras på annan plats i tidningen) som tagit sig för att väcka liv i den maskerade ryttaren i äventyrsspelet *The Shadow of Zorro*, där man ska försöka återskapa stämningen från de gamla TV-serierna och tidningarna. Spelet delas upp i sju kapitel med totalt 28 olika platser där spelarna får frihet att själva välja hur de vill spela igenom banorna (med list eller sina fäktningstalanger).



FÖRHISTORISK STRATEGI

I regel handlar strategispel om högteknologiska vapen eller ståtliga riddare i blanka rustningar.

Men i spelet *Walking With Beasts* från BBC Multimedia tas vi i stället med på en 65 miljoner år lång resa tillbaka till tidernas gryning för att samla in upplysningar om dåtidens förhistoriska varelser, samtidigt som vi ska försöka ta reda på vad som har hänt med en försvunnen fientlig agent.

Hot & Not

100° KOKHETT

Nostalgitripp
Cinemaware har offentliggjort att man arbetar på nya versioner av klassiker som *Wings*, *It Came From The Desert*, *Rocket Ranger* och *Lords Of The Rising Sun*. Vi väntar spänt.

Nytt projekt från Peter Molyneux
Molyneux, som bl a står bakom jättesuccén *Black & White*, har börjat på ett nytt, men fortfarande ganska hemligt projekt kallat *Dimitri*. Det är inget nytt gudaspel, men en del av tekniken ska ändå återanvändas i *Black & White 2*.

SOMMARHETTA

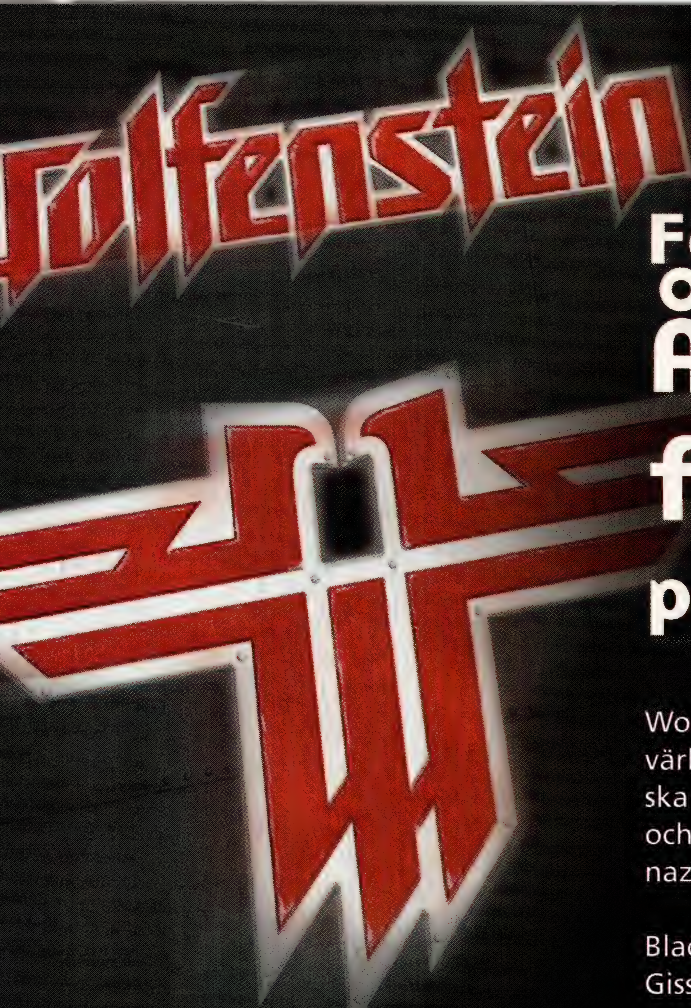
Tuff-tuff-tuff
Det populära *Railroad Tycoon* från PopTops kommer nu i en tredje version. Det kommer dock att dröja till slutet av nästa år innan *Railroad Tycoon 3* är klar att tuffa ut på rälsen.

VINTERKYLA

Ingen basket på PC:n
Enligt EA Sports har man av outgrundliga orsaker inte gjort någon 2002-version av spelet *NBA LIVE* för PC. Producenterna lovar och svär dock att serien ska återvända 2003. Ja, ja, vi får väl se!

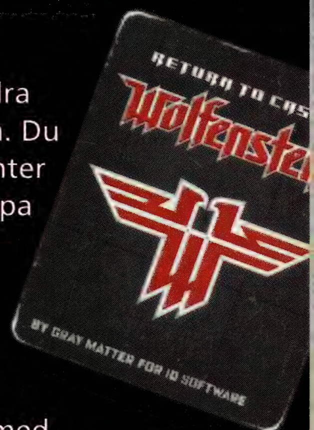
De små sims blir hemlösa
Electronic Arts har meddelat att produktionen av strategi/ simulationsspelet *SimsVille* definitivt har lagts ned. Enligt Electronic Arts levde produkten helt enkelt inte upp till företagets kvalitetskrav. Sims-fans får i stället nöja sig med tillägget *Hot Date*.

-10° DJUPFRYST



Kommer i december!

Förhandsboka Årets spel för strateger på gamesmix.com



Wolfenstein – ett av de tunga spelen. Andra världskriget. Du är i händelsernas centrum. Du ska nästla dig in i "getingboet" via labyrinter och hinder. Är du en strateg? Kan du stoppa nazismen?

Black Thorn är ett spel fyllt av action. Gisslan är tagen. Din roll är att frita dem.

Uppladdningen inför VM har börjat. Lira med Zlatan och världsstjärnorna i FIFA 2002.

Beställ nu, gå in på nätet eller ring vår ordertelefon 040-690 86 00.

Wolfenstein
PC
469 kr



Black Thorn Rainbow Six
PC
349 kr

Hetaste spelen köper du på...

Gamesmix.com



FIFA 2002
PC
449 kr

Yes, jag beställer!

Wolfenstein	469 kr	☐ 60830	Black Thorn Rainbox Six	349 kr	☐ 60815	PORTO BETALT
FIFA 2002	449 kr	☐ 60061				

☐ Skicka julkatalogen med de hetaste spelen! (utgivn. nov.)

NAMN ____

ADRESS ____

POST NR ____ ORT ____

E-POST ____

PERSONNUMMER ____ – ____

MALSMANS UNDERSKRIFT (om du är under 18 år) ____

INCITE PC GAMES / 1101

GAMESMIX.COM
Svarspost 200 869 806
208 00 Malmö

VID BESTÄLLNING PÅ HÖGST 550 KR TILLKOMMER ENDAST PORTO PÅ 25 KR.
VID BESTÄLLNINGAR PÅ MER ÄN 550 KR TILLKOMMER ÄVEN 17 KR I POSTFÖRSKOTTSAVGIFT.

ALL KUNDINFORMATION SÅSOM NAMN- OCH ADRESSUPPGIFTER M.M BEHANDLAS M.H.A MODERN INFORMATIONSTEKNIK OCH LAGRAS HOS BONNIER AB SOM ÄGER GAMESMIX.COM

RÄDD OM TIDNINGEN? MAILA DIN BESTÄLLNING TILL ELLER SKRIV TILL PORTOT ÄR BETALT.

ETT BONNIER AB-FÖRETAG kundservice@gamesmix.com

BYSTED AB



PÅ DRAKJAKT I CYBERSPACE

Ännu ett stort online-rollspel gör sin entré under nästa år

Trenden i branschen blir allt mer tydlig. Har man inte ett stort online-rollspel (MMORPG) under utveckling så kan man lika gärna slå igen. Senast är det Codemasters, annars mest kända för sina action- och bilspel, som meddelat att de ska vara klara med *Dragon Empires* under andra kvartalet 2002. Spelet är ett så kallat Persistent State World (PSW) MMORPG, där klaner ska kunna bekämpa varandra i en levande värld i ett försök att ta herraväldet över några av de många strategiskt viktiga städerna och i slutändan över hela kungadömen som man ska kunna hitta i spelets hundratals olika länder.

Spelet fokuserer på strider mellan spelarna, men Codemasters har byggt in en uppsättning regler för att förhindra total anarki. Om man kastar sig över en annan spelare utan orsak riskerar man att bli efterlyst. Har man väl blivit efterlyst kan man mycket snabbt få en del obehagliga överraskningar. Man kommer att bli jagad av andra spelare och får i slutändan möta städernas beskyddare – drakarna. Spelets struktur uppmanar dessutom spelarna till att bilda grupper för att snabbare och smidigare kunna uppnå resultat i en värld där en ensam och bräcklig själ snabbt dukar under. *Dragon Empires* kommer att använda samma betalningssystem som de flesta redan känner igen från *EverQuest*. Man får betala en månadsavgift för att kunna utforska Dragon Empires när spelet får premiär under andra kvartalet 2002.



KRIG Många spelare ska kunna kämpa mot varandra samtidigt i *Dragon Empires*.



Till häst i *EverQuest*

Har du börjat få lite trötta fötter av att utforska *EverQuest*, så är goda nyheter på väg med det kommande tillägget - *EverQuest: Shadows of Luclin*. Det mycket efterlängtade tillägget ska förutom en längre rad spännande tillägg göra det möjligt att kliva upp i sadeln och använda hästar som transportmedel i "Norrath's World".

Spelarna ska få möjlighet att köpa sina egna hästar och kan tillkalla sina fyrbenta hjälpredor med hjälp av en magisk flöjt. Förutom att kunna tillryggalägga längre avstånd på mycket kortare tid kommer man också att kunna utkämpa sina strider på hästryggen. Det kommer säkert att tillföra *EverQuest* ännu en strategisk dimension som bara väntar på att utforskas av de många spelarna i hela världen.





BERÄTTA! Utvecklarna mumlar något om "hemliga funktioner" och "unikt, aldrig tidigare sett i något spel." Tur att man inte är nyfiken.

SVENSKT ONLINE-SPEL

De svenska spelutvecklarna på Moosehill Productions jobbar på ett online-spel som är tänkt att släppas tidigt under 2003. Spelet ska heta Worst Case Scenario och kommer att vara ett turn-baserat strategispel i tredje person där taktiken spelar en stor roll. Spelet släpps gratis på Internet, men därefter får man betala en månadsavgift på under 100 kronor för att spela mot andra online-spelare.

Sekretessen är stor kring detaljerna i WCS, men enligt uppgift kommer det att innehålla "saker som är helt nya och aldrig funnits i spel tidigare." Låter spännande, vi håller koll på utvecklingen och återkommer så fort vi vet mer.



Familjeträff i Star Wars: Galaxies

Verant och Sony Online Entertainment har gjort ett "litet collage" och samlat de åtta olika raserna från det kommande online-rollspelet *Star Wars: Galaxies* på samma bild. Förutom att ge ett bra helhetsintryck så lär det inte vara många som, efter att ha sett bilden, tvivlar på hur lång en "Wookie" faktiskt är.





Finn din inre SUPERHJÄLTE på nätet

Bli en egen Stålmannen i rollspelet **CITY OF HEROES**



OKEJ, VAR ÄR BATMAN? Frihetens förkämpar kan ses i stort sett alla möjliga och omöjliga former i Paragon City.

Även Cryptic Studios är snart klara med sitt bud på framtidens MMORPG-spel, av den lite mer alternativa typen. I *City of Heroes* får du möjlighet att spela superhjälte med speciella superkrafter. Du kan skapa din egen figur med allt från speciella superkrafter till design av egen "kostym".

City of Heroes utspelas i Paragon City där du konstant kämpar mot ondskans makter. Du kan tillsammans med andra spelare bilda en grupp superhjältar och därmed få lite mer slagkraft. Om du också är bekant med stämningen i Marvels universum så bör du inte ha svårt att finna dig till rätta i *City of Heroes*. Spelet ska finnas i butikerna till nästa sommar, men man kan redan nu downloada både film och bilder som visar massor av halsbrytande action – med en helt äkta känsla. Titta till exempel närmare på: *http://www.dailyrush.dk/files/movies/66*

Censur i

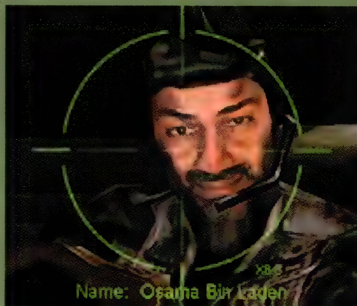


Man kan nästan inte undgå att få en lite dålig smak i munnen efter att ha läst FunComs senaste "tilltag" för att ge bättre support för *Anarchy online*. Man har beslutat sig för att radera alla äldre kommentarer, som ibland är mycket kritiska. FunCom anser att man därmed kan ge en bättre service. Vi tycker mest att det liknar ett försök att fly ifrån sanningen.

GÅ PÅ JAKT EFTER OSAMA BIN LADEN

Du kan ta chansen att göra något åt terroristskräcken genom att besöka webbplatsen CyberExtruder, som just har släppt Osama Bin Laden-skins till både *Unreal Tournament* och *Quake 3*. CyberExtruder tjänar inga pengar på det här, men som de själva säger: Bli av med dina frustrationer och fragga Osama tills det känns lite bättre. Tja, varför inte ...

Du hittar de nya skinsen på: *www.cyberextruder.com/template.asp?page=50*



SKJUT SKARPT PÅ TERRORISTEN Det är inte lätt att heta Bin Laden, men som man bäddar får man ligga ...

Spelguru med rymdambitioner



Om man över huvud taget hade några som helst tvivel på att id Software-gurun John Carmack (mannen bakom bl a *Quake III*) var en ambitiös man så bör man ta en titt på en av mannens små hobbys eller sidoprojekt. Carmack ingår i en liten grupp som försöker skicka ut en obemannad raket i kretslopp runt jorden. Det verkar som om det är bara aningen svårare än att göra en cool grafikmotor till ett FPS-spel. Senaste uppdateringen vittnar om en nästan ko(s)misk otur och något av en misslyckad uppskjutning den 22 september. Teamet filmade själv händelserna – och det imponerar ju inte direkt. Se filmen på: *http://media.armadilloaerospace.com/BigCrash.mpg*

På Nätet

Vi presenterar här tre av månadens mest intressanta hemsidor.

HOMELAN

www.homelanfed.com
Om du har läst engelska och amerikanska spelsidor så nickar du igenkännande åt namnet John "JCal" Callaham. Det var han som nästan ensam stod bakom Voodoo Extremes stora framgångar. Nu har han startat ännu en webbplats och stilen och kvaliteten är bättre än någonsin. *HomeLan Fed* innehåller en bra blandning av branschnyheter, tävlingsrapporter, samt ett forum-system där du kan lufta dina egna åsikter.

The Register

www.theregister.co.uk
Engelska *The Register* är mycket mer än bara datorspel. Webbplatsen är känd för sin annorlunda vinkling på i stort sett allt de skriver om. Det är en av orsakerna till deras stora framgång. Här kan du ofta hitta de första kritiska rösterna om det är något som förtjänar större uppmärksamhet.

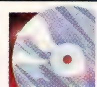


www.m3dzone.com
Om du tillhör dem som alltid vill vara först med de senaste drivrutinerna till allt som har med datorspel att göra så är *M3DZone* platsen för dig. Här hittar du de senaste drivrutinerna till allt från grafikkort till moderkortets BIOS.

Det dyker konstant upp nya Half-Life-mods. Men *Existence* höjer sig långt över mängden, både vad avser grafik och gameplay

EXISTENCE BETA 1.3

■ MOD TILL: HALF-LIFE ■ FINNS PÅ: www.whatisexistence.com



FINNS PÅ CD:N
Existence-moden finns på *incite*-CD:n.

Ursprungligen byggde *Existence* på filmen *The Matrix*, men i slutänden bestämde sig programmerarna för att avlägsna alla referenser till filmen för att undvika juridiska problem.

I *Existences* futuristiska värld blir varje lag tilldelat ett klart mål - rebellerna ska förstöra en stordator och komma undan med hjälp av en telefonkiosk (det luktar fortfarande *Matrix*, eller hur?), medan agenterna ska fånga rebelledaren och pumpa honom på upplysningar och viktiga kodord. Grafik och karaktärer är otroligt snygga, och spelets gameplay är både tempofyllt och nytänkande. Vår enda invändning är att det bara medföljer en enda bana (i både dag- och nattversion). Men det lär vara både nya banor och ett tredjepersons kung fu-läge på väg.



AGENT SMITH Handlingen är ny, men det är lätt att känna igen figurerna från *The Matrix*.

DOMEN

Action i bästa Matrix-stil. Det är renodlad spelglädje. Storlek: 37,0 MB	9



MACHO Vulcan-kanonen är ett skräckinjagande vapen, men eftersom den är ganska dyr att ladda har du inte råd att använda den särskilt ofta. Men var redo för en ofattbart underhållande omgång härjande när du får dina futuristiska fingrar på den vulkanska godsaken.

URBAN TERROR BETA 2.3

■ MOD TILL QUAKE 3 ■ FINNS PÅ: www.urbanterror.net

Den senaste utgåvan av *Urban Terror* har redan blivit en stor framgång som spelas flitigt runt omkring på nätet. Rätt bra gjort av en mod som annars i början bara blev betraktad som ännu en Counter-Strike-klon i mängden. Det är ännu en gång frågan om terrorist mot terroristbekämpareaction, där spelarna beväpnas med en arsenal av verklighetstrogna vapen. *Urban Terror* använder grafikmotorn i *Quake 3* till det yttersta med sitt stora urval av väldesignade utomhusbanor. Spelmöjligheterna omfattar team deathmatch, capture the flag, capture and hold, team survivor och vanlig strid. Den vävuxna vapensamlingen innehåller gamla bekanta som t ex MP5 och Colt M4, samt även ett par nyheter i form av kastknivar, granatkastare och en rad olika handhållna bomber.

DOMEN

Den bästa realistiska moden till *Quake 3* hittills. Storlek: 68,5 MB	8



FRID OCH FRÖJD? Kämpa dig genom en annars fridfull och vackert designad by i en av modens bästa banor, *ut_abbey*.



RIKTIGT NÄRA Ingen realistiskt mod är komplett utan ett prickskyttegevär eller två, och *Urban Terror* är inget undantag. Jag tror visst att de har upptäckt dig.

MASTER SWORD

■ MOD TILL: HALF-LIFE ■ FINNS PÅ: http://masterworld.n3.net/

Master Sword är en mycket ambitiös mod, som försöker att överföra de alltid populära raserna orcher och goblins till Half-Life-världen. Moden utspelas i det magiska landet Daragoth, där spelarna får frihet att utforska den enorma världen, som består av sju olika banor, medan de samarbetar med andra spelare om att nedkämpa de många monster som vandrar runt i landet.

Det mest imponerande med *Master Sword* är det omfattande karaktärskontrollsystemet, som registrerar ett antal statistiska uppgifter om din karaktär, vilka föremål du har samlat på dig samt var på banorna du befinner dig, varje gång du spelar. På så vis blir det en viktig del av spelet att gradvis utveckla din karaktär i bästa rollspelsstil. Därtill kommer, att utvecklarna har planer på att utvidga spelområdet så att det blir tio gånger större än nu, vilket skulle göra *Master Sword* till ett måste för både action- och rollspelsfans.



SAMARBETE Bara att utrota råttbeståndet i Daragoth är en enorm uppgift, eftersom banorna är så stora.

DOMEN

En ambitiös mod som ser ut att växa sig ännu större med tiden. Åtskilliga timmars speltid. Storlek: 362 kB	7

AZURE SHEEP

■ MOD TILL: HALF-LIFE ■ FINNS PÅ: www.halflifeitalia.com/azure sheep/

Azure Sheep är den senaste single player-skapelsen till *Half-Life* från välrenommerade mod-skaparen Davide "DAV" Cintrão. *Azure Sheep* utspelas över 51 banor, bygger på det välkända forskningscentrat Black Mesa från det ursprungliga *Half-Life*, och är ett komplett spel i sig självt. Man iklär sig rollen som en säkerhetsvakt som fångas i de våldsamma händelserna i Black Mesa och ska därefter försöka hitta och rädda sin kvinnliga kollega Kate, med kodnamnet Azure Sheep. Moden är en hyllning till *Half-Life*, varför man också med jämna mellanrum kommer på besök till välkända banor från originalet. Samtidigt kommer du flera gånger att stöta på den ursprungliga huvudpersonen, Gordon Freeman, som vandrar omkring småförvirrad i *Azure Sheep*.

DOMEN

En mycket lyckad och omfattande mod till alla *Half-Life* single player-fans. Kan på många sätt betraktas som ett självständigt spel. Storlek: 41,1 MB	8



NYA FIENDER ***Azure Sheep*** **erbjuder en rad nya livsfarliga varelser.**



MOT ALLA ODDS Svårighetsgraden har ökat i förhållande till *Half-Life*.



HJÄLP! Du behöver Kates hjälp för att komma undan den onde G-MAN.

ARMES HAUTES TECHNOLOGIES 1.5

■ MOD TILL: UNREAL TOURNAMENT ■ FINNS PÅ: http://perso.infonie.fr/crokx/

Denna samling vapenmutationer till *Unreal Tournament* har varit under produktion ett tag. Moden ersätter *Unreal Tournaments* standardvapen med nya varianter, som ger en mycket annorlunda spelupplevelse.

Ripper fungerar t ex nu som närkampsmotorsåg, medan de sekundära projektilerna för bio-rifle har blivit uppgraderade så att de nu består av långa strålar grönt slem med stor räckvidd. Mest imponerande är dock eldkastaren som ersätter shock-rifle och är speciellt effektiv i närstrid.

På lång sikt har nyheterna dock ingen större betydelse, och detsamma måste därför sägas om *Armes Hautes*.

DOMEN

Ett par njutbara nya vapen, men inte mycket mer. Storlek: 332 kB	6



DÖDEN SER I MÖRKRET ... Prickskyttegeväret fungerar nu som mörkergevär och är särskilt effektiv som långdistansvapen.

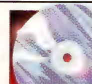
PÅ VÄG!

› NATURAL SELECTION
Natural Selection är en *Half-Life* team deathmatch-mod, där en grupp marininfanterister utkämpar ett blodigt slag mot en flock Half-Life-aliens. Moden kommer att vara fullständigt trogen den ursprungliga Half-Life-världen och ska vara klar strax före jul.
www.natural-selection.org

› UNCROSSABLE PARALLELL
I denna militära *Half-Life*-mod strider en grupp gröna baskrar mot en utvald grupp fiender i verklighetstrogna omgivningar. Tonvikten blir lagd på realism, där ett skott räcker för att döda, vilket kommer att öka utmaningen.
www.planethalflife.com/uncrossable/

› UNREAL ARENA
Unreal Arena-projektet går ut på att överföra vapen och banor från *Unreal Tournament* till grafikmotorn från Quake 3. Denna konvertering ska också omfatta många andra Unreal Tournament-detaljer och har väckt stort intresse bland Quake 3-folket.
www.planetquake.com/meanarena/

› Platform UT
Platform UT är den tredje multiplayer platform-moden till *Unreal Tournament*. Spelets gameplay går ut på att samla in vapen och powerups, medan man både nedkämpar monster och andra spelare och ingår allianser under tiden för att nå fram till målet. Samtidigt förses man med ett eget monster, som hjälper till att hålla motståndarna på avstånd.
www.silveribex.com



DESSUTOM PÅ CD:N
Counter-Strike upgrade 1.1-1.3

incite TOP 10

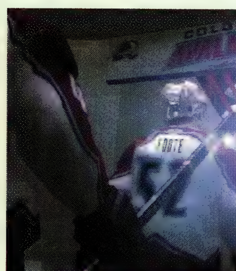
De 10 mest sålda PC-spelen den senaste månaden, baserat på försäljningsrapporter från återförsäljare i hela Sverige

1 NHL 2002 (– 1)

• Electronic Arts • Sportspel

Electronic Arts har ännu en gång lyckats överträffa sig själva när de nu släppt den nya versionen av den omåttligt populära ishockeysimulationen. Massor av nyheter, med bl a "breakaway cam" och "saucer pass" tillsammans med den otroligt snygga återgivningen av den äkta hockeykänslan, har gjort att det inte alls känns konstigt att en uppdatering av ett spel nu direkt slår sig in på förstaplatsen - fattas bara annat när gameplay, ljud, utseende, tekniskt genomförande och multiplayer-delen håller en genomgående hög kvalitet.





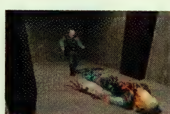
2 Diablo II: Lord of Destruction (▼ 1)



• Blizzard • Rollspel

Föga överraskande har *Lord of Destruction* blivit det bäst säljande tillägget genom tiderna.

3 Half-Life: Generation (– 3)



• Sierra • Action

Detta omfattande spelpaket innehåller både det ursprungliga *Half-Life* och en rad extra banor.

4 Myst III: Exile (▲ 6)



• Presto Studios • Adventure

Det är inget spel för de som har svårt att hålla ögonlocken öppna - men för gåtlösarna är det himlen.

5 The Sims: House Party (▼ 4)



• EA • Simulation

Senaste tillägget till det seglivade Sims-spelet ger ännu fler utvecklingsmöjligheter i Sim-land.

6 Half-Life: Blue Shift (Ny)



• Sierra • Action

Ett tydligt exempel på att ett bra namn ibland kan räcka för att sälja ett dåligt spel.

7 Commandos 2 (Ny)



• Eidos • Strategi

Strategi av högsta klass. En uppföljare som på alla sätt lever upp till och ofta överträffar originalet.

8 Red Faction (Ny)



• Volition • Action

Red Faction slår sig in på topplistan med en blandning av välbalanserat gameplay och tekniska nyheter.

9 Max Payne (▼ 2)



• Remedy • Action

Skottdueller i bästa Matrix-slow motion-stil. Max Payne är ett av de snyggaste spelen någonsin.

10 FA Manager 2002 (Ny)



• EA • Strategi

Ännu ett bevis på att det inte bara är de riktigt bra spelen som säljer. Ett manager-spel i medelklassen.

Kommer snart

The Sims: Hot Date
Simulation 22/11

Alien vs. Predator
Action 23/11

UEFA Champions League
Sport 29/11

F1 Racing Championship 2
Racing 29/11

Empire Earth
Strategi 30/11

Star Wars: StarFighter
Action 30/11

Commanche 4
Simulation 6/12

Rayman M
Plattform 6/12

Mafia
Action 11/1

Wildfire
Action 15/1

Duke Nukem Forever
Action 10/2

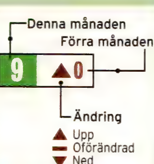
Divine Divinity
Adventure 12/2

Escape From Alcatraz
Action/strategi 26/2

Hidden & Dangerous 2
Action 15/3

Alla datum anges med reservation för ändringar.

FÖRKLARING



KÄLLA

Den svenska topplistan kommer från Manual (www.manual.nu) och baseras på försäljning i hela Sverige.



TOP 10 – Runtom i världen

Här kan du följa utvecklingen i resten av världen. Vi har valt att titta på de 10 mest sålda spelen på tre av världens största spelmarknader: USA, England och Tyskland. Max Payne har redan fått släppa ifrån sig sina förstaplatser till yngre och kanske lite mer hållbara rivaler.

TOP 10 USA

1	Ny	Myst 3: Exile
2	▲ 3	The Sims
3	▼ 1	Max Payne
4	▼ 3	EverQuest: Shadows of Luclin
5	Ny	Train Simulator
6	– 6	The Sims: Livin' Large
7	Ny	Civilization 3
8	Ny	Shattered Galaxy
9	▲ 2	Diablo II: Lord of Destruction
10	Ny	The Sims: Hot Date

Amerikanernas sug efter mysterier har den här månaden fört *Myst 3* upp i toppen. De gamla sims hänger dock med bra.

TOP 10 England

1	Ny	FA Premier Manager 2002
2	▼ 1	Max Payne
3	Ny	Myst 3: Exile
4	▼ 2	Operation Flashpoint
5	▼ 3	The Sims: House Party
6	▼ 5	Half-Life: Generation
7	▼ 4	The Sims
8	Ny	Cossacks
9	▼ 6	The Sims: Livin' it Up
10	▼ 8	Champ. Manager 00/01

När ett halvtaskigt manager-spel kan gå direkt in på förstaplatsen måste man få kalla engelsmännen fotbollstokiga.

TOP 10 Tyskland

1	Ny	Commandos 2
2	Ny	Red Faction
3	Ny	NHL 2002
4	Ny	Fussball Manager 2002
5	Ny	Myst 3: Exile
6	Ny	Wiggles
7	Ny	Play the Games Vol. 4
8	Ny	F1 2001
9	▼ 2	Diablo II: Lord of Destruction
10	Ny	Aquanox

Det kan man verkligen kalla byten. Det finns bara ett spel kvar från förra månadens lista. Bl a har f d ettan, Max Payne, åkt ut!



VÄLKOMMEN TILL ÅRETS STÖR

De senaste månaderna har du kunnat vinna en komplett speldator i incite PC Games från bl a Dell och Fujitsu Siemens. Intresset för att vara med har varit enormt! Vi följer därför upp med en gigantisk tävling med priser för **ÖVER 80 000 KRONOR!** Allt du behöver göra för att vara med i lottdragningen är att fylla i tipskupongen på sid 24 och skicka in den



Återförsäljarinformation kan fås på tel: 08-564 351 40

1 x Hercules XPS 510



DATA: Ljudsystem för PC
- 5 satellithögtalare
- 1 x 20 Watt RMS-subwoofer byggd i trä
- Särskilt utvecklat för multimedia på PC-datorer
- Cirkapris: 1 151 kr

1 x Thrustmaster Top Gun Afterburner Joystick





DATA: Joystick med separat gashandtag
- Tung joystick-bas
- Full size gashandtag
- Låsmekanism för handtag
- 7 programmerbara actionknappar
- 8-vägars hat-switch
- Dubbelt roder
- Gummibeläggning
- Extra stort handledsstöd
- Tung bas med halkfria fötter
- +60 programmerbara funktioner
- Cirkapris 699 kr

1 x Hercules Game Theater XP

DATA: Ljudkort särskilt utvecklat för spel
- USB-port på datorns framsida
- Surround sound
- 4 eller 6 högtalare
- Hardware-MP3-avkodning
- 3D audio effekt playback
- Cirkapris 1 739 kr

STA TÄVLING!



DATA: 64 MB grafikkort ● 64 MB RAM ● Kyro 2 chipset ● Tile arcitechture ● 8 layers multi textures ● Internal True Color™ ● Full Scene Anti-Aliasing (FSAA) ● Environmental Bump Mapping (EBM) ● DVD-playback ● 1940 x 1440 äkta färger vid 75 Hz ● Cirkapris 1 477 kr

1 x Hercules 3D Prophet 4500 AGP

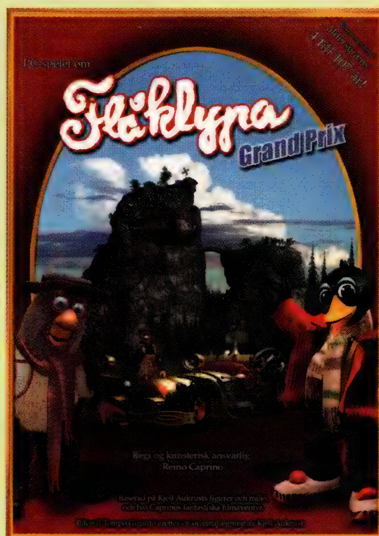
1 x Thrustmaster Firestorm Wireless Gamepad Pro



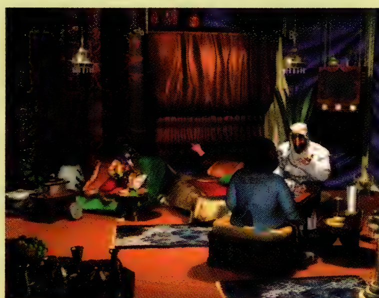


DATA: Trådlös gamepad ● Minimum trådlös räckvidd på 5 meter ● 250 timmars livslängd på batteriet ● Upp till 4 trådlösa gamepads på samma dator ● 2 analoga ministicks ● 12 programmerbara knappar ● Digital & analog ● USB-port ● Cirkapris 549 kr

30 x Flåklypa GP



GENRE: Familjespel/racing
Cirkapris 349 kr



FLÅKLYPA GRAND PRIX Den fantastiska dockfilmen från 70-talet har nu återupplivats som ett härligt datorspel.



PEDALEXPERT Alla platser är som tagna direkt ut filmen. Här är en bild från ett besök i Teodors cykelverkstad.

SPONSOR

CREATIVE

Återförsäljarinformation kan fås på www.europe.creative.com/mycountry/sweden/welcome.asp

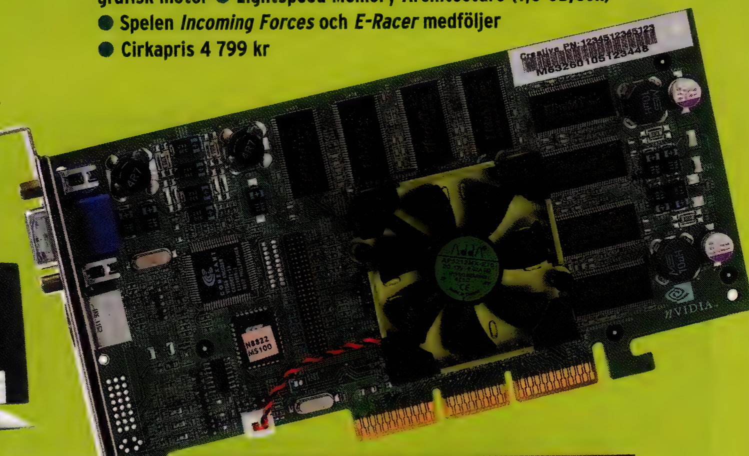
1 x Creative Labs Inspire 5300

DATA: Ljudsystem för PC
- 18 watt RMS-subwoofer
- 5 satellithögtalare
- 5,1 digital ljudkvalitet
- Stöder EAX® och DirectSound®
- Fjärrkontroll
- Cirkapris 1 795 kr



1 x Creative Labs GeForce 3 Titanium 500

DATA: 64 MB grafikkort
- 800 miljarder beräkningar/sek ● 64 MB DDR RAM ● Nvidia GeForce3-chip ● 40 miljoner triangles per sekund ● InfiniteFX™ programmerbar grafisk motor ● Lightspeed Memory Architecture (7,3 GB/sek)
- Spelen *Incoming Forces* och *E-Racer* medföljer
- Cirkapris 4 799 kr



1 x Creative Labs SoundBlaster Audigy Platinum

DATA: Professionellt ljudkort
- Ljudkort med input-output upp till 24-bit/96 KHz för anslutning till professionell ljudutrustning ● 24-bit och 100dB SNR-prestanda ● Fyra gånger så kraftfull som tidigare SoundBlaster-kort ● Stöder EAX Advanced
- Tillåter upp till 63 datorer i samma nätverk med 400 Mb/s via inbyggt SB1394 firewire ● Inbyggd digital ljudstudio ● Low latency ASIO™ implementation ● SoundFont-support ● Professionell ljudprogramvara medföljer
- Cirkapris 2 699 kr



SPONSOR

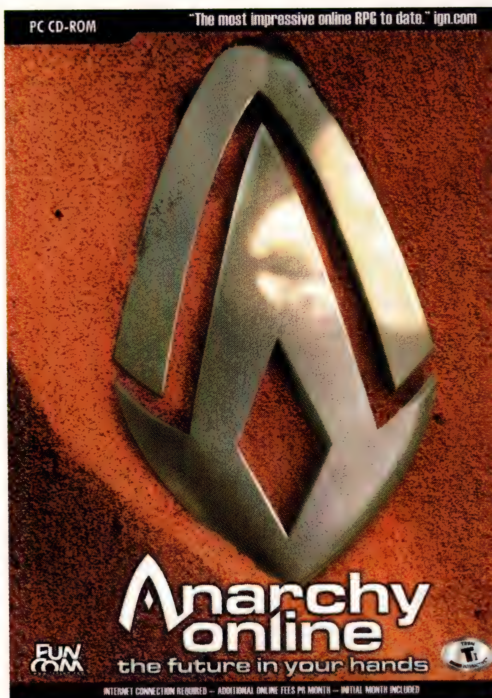
FUNCOM

Återförsäljarinformation kan fås på tel: 0047-22 42 01 02

3x Anarchy Online original soundtrack



GENRE: Soundtrack
Cirkapris 179 kr



3x Anarchy Online

GENRE: Online-rollspel
Cirkapris 449 kr



GENRE: Bok
Cirkapris 349 kr

3x signerade Anarchy Online-böcker

1 x Creative Labs Four Point Surround FPS1600

DATA: Ljudsystem
● Utvecklat av Cambridge SoundWorks® ● Stöder EAX™ och DirectSound®
● Optimerat för ljudkort från SoundBlaster-serien ● 4-kanals 6 Watt förstärkare med 3D-ljud
● 17 Watt subwoofer i trä ● Fjärrkontroll
● Cirkapris 999 kr





4 x SoundBlaster Audigy Player

DATA: Ljudkort för PC
● Ljudkort med 5.1 multi-channel audio
● 24-bit och 100dB SNR-prestanda ● Fyra gånger så kraftfullt som tidigare Sound-Blaster-kort ● Stöder EAX Advanced
● Tillåter upp till 63 datorer i samma nätverk med 400 Mb/s
● SoundFont-support
● Cirkapris 1 399 kr

EXTRA VINSTER

5x mörkblå Monclaire-västar med diskret Creative Logo

DATA: Väst
Cirkapris 700 kr

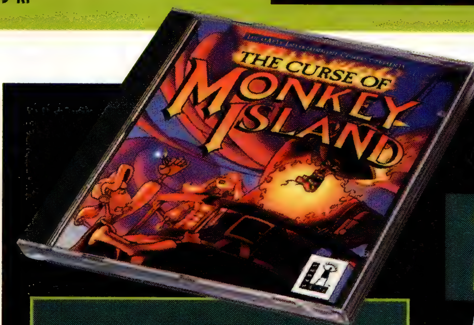
3x Anarchy Online sweatshirt

DATA: Sweatshirt
Cirkapris 349 kr

3x Anarchy Online T-shirt

DATA: T-shirt
Cirkapris 249 kr





GENRE: Adventure
Cirkapris 249 kr

20x Curse of Monkey Island

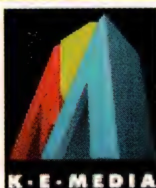
SPONSOR
Best GAMES
www.bestgames.nu



20x Star Wars Jedi Knight

GENRE: Action Cirkapris 249 kr

SPONSOR



Återförsäljar-information kan fås på tel: 08-445 50 50

30 x spel

GENRE: Action
3 x Max Payne

GENRE: Management
3 x Cycling Manager

GENRE: Strategi
3 x Cossacks

GENRE: Action
3 x Oni

GENRE: Action
3 x Serious Sam

GENRE: Action
3 x Hostile Waters

GENRE: Strategi
3 x Original War

GENRE: Rollspel
3 x IceWind Dale

GENRE: Strategi
3 x Steel Soldiers

GENRE: Strategi
3 x Tropico

GENRE: Rollspel
3 x Fallout Tactics

GENRE: Strategi
3 x Sudden Strike Forever

GENRE: Strategi
3 x Jagged Alliance 2

10 x Monopoly Tycoon

SPONSOR



INFOGRAMES

Återförsäljarinformation kan fås på tel: 08-761 10 01



GENRE: Quiz/brädspel Pris: 399 kr

3 x Globetrotter 2

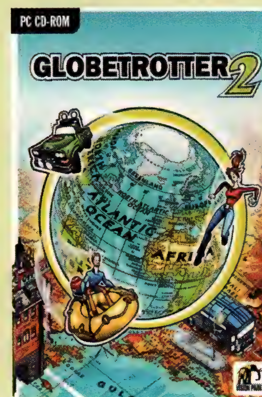
SPONSOR

VISION PARK



Återförsäljarinformation kan fås på tel: 08-545 89 200

GENRE: Quiz/familjespel Pris: 399 kr



SPONSOR



Komputer för Alla
www.komputer.dk



15 x 100 Spel

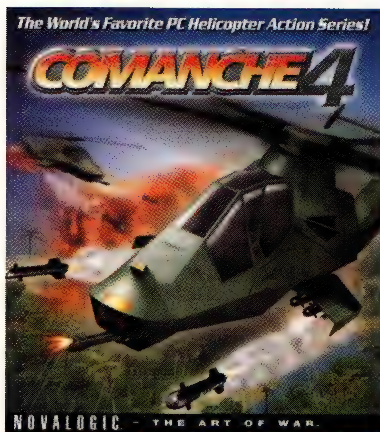
GENRE: Diverse
Pris: 59,50 kr

SPONSOR



Återförsäljar-information kan fås på tel: 08-546 645 00

5x Comanche 4



GENRE: Simulation
Pris: 399 kr

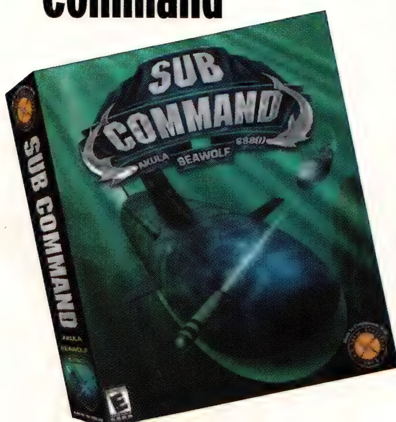
5x Moto Racer 3



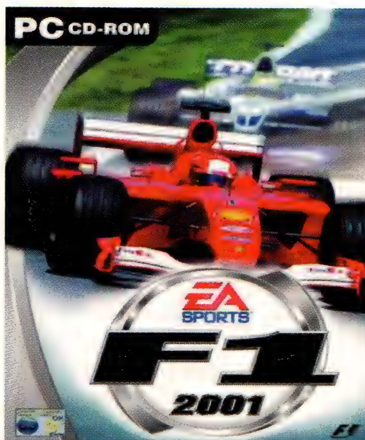
GENRE: Simulation/racing
Pris: 399 kr

5x Sub Command

GENRE: Simulation
Pris: 399 kr

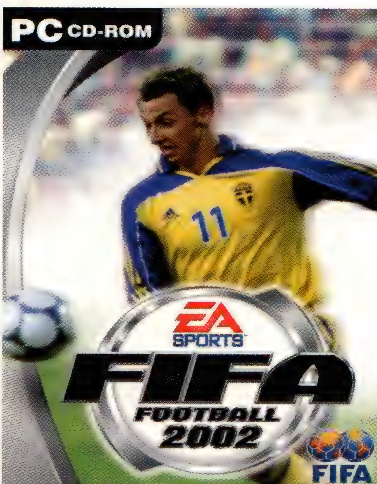


5x F1 2001



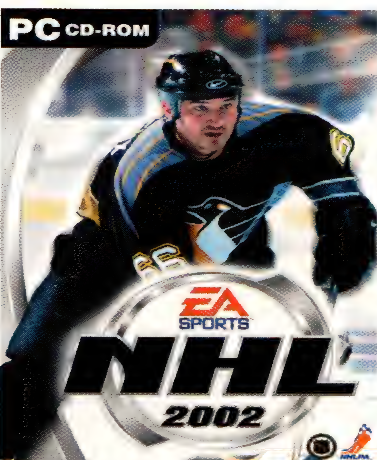
GENRE: Simulation
Pris: 449 kr

5x Fifa 2002



GENRE: Sport
Pris: 399 kr

5x NHL 2002



GENRE: Sport
Pris: 399 kr

SPONSOR

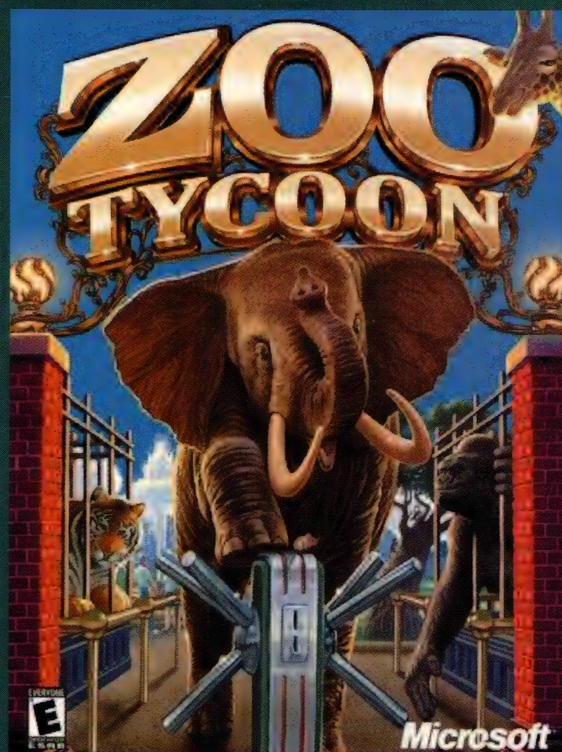
Microsoft wireless IntelliMouse explorer

Återförsäljarinformation kan fås på tel: 08-752 56 00

DATA: Trådlös mus ● Trådlös IntelliEye® Technology ● Strömbesparande funktioner ● Ergonomisk design ● 5 programmerbara knappar ● USB-kompatibel Cirkapris 599 kr



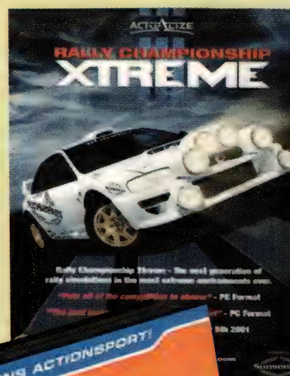
3x Microsoft Wireless Intellimouse Explorer



9x Zoo Tycoon

GENRE: Strategi/simulation
Pris: 449 kr

5x Rally Championship Xtreme



GENRE: Racing
Pris: 379 kr

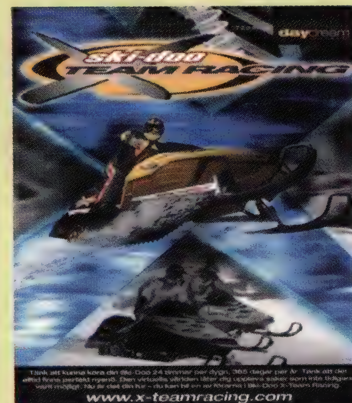
5x Real War



GENRE: Strategi
Pris: 399 kr



5x Ski-doo Team Racing



GENRE: Sport/racing
Pris: 349 kr

5x Clusterball

GENRE: Sport/action
Pris: 349 kr

Frankeras som brev

incite PC Games
Bonniers Kundtjänst
205 50 Malmö

Avsändare:



TIPS KUPONG

Sätt kryss framför de rätta svaren och skicka in kupongen. **LOTTDRAGNINGEN FÖR ALLA PRISER GÖRS DEN 18/12.** Vinnarna kontaktas direkt och deras namn offentliggörs här i tidningen.

1	X	2	SÄTT ETT KRYSS FÖR RÄTT SVARSALTERNATIV
		X	**VAD HETER DEN KVINNLIGA HUVUDPERSONEN I NO ONE LIVES FOREVER?** 1) Lara Croft X) Julie Strain 2) Cate Archer
	X		**HUR MÅNGA SPELARE KAN SPELA MOT VARANDRA I NHL 2002 I NÄTVERK?** 1) 2 X) 4 2) 12
			VAD HETER SKAPAREN AV BLACK & WHITE? 1) John Romero X) Peter Molyneux 2) Warren Spector
			VAD STÅR FÖRKORTNINGEN RTS FÖR? 1) Real Time Strategy X) Real Time Sequence 2) Real Time Studios
			I VILKET SPEL HETER HUVUDPERSONEN JOHN MULLINS? 1) Alone in The Dark 4 X) Soldier of Fortune 2) Half-Life Blue Shift
			UNDER VILKET KRIG UTSPELAS COMMANDOS 2? 1) Vietnam-kriget X) Gulfkriget 2) Andra världskriget
			VAD STÅR FÖRKORTNINGEN RPG FÖR? 1) Round Puzzle Game X) Role Playing Game 2) Red Player Game
			I VILKET RACINGSPEL FÅR MAN BONUSPOÄNG FÖR ATT KÖRA PÅ GAMLA TANTER? 1) Need for Speed 4 X) Viper Racing 2) Carmageddon 2000
			VILKEN ÄR DEN MEST SPELADE 3D-SHOOTERN PÅ INTERNET I SKANDINAVIEN? 1) Counter-Strike X) Quake 3 2) Unreal Tournament
			VILKEN FLYGSIMULATOR HAR FÖRSENATS AV TERRORDÅDEN I USA? 1) Fly! 2k X) Comanche 4 2) Microsoft Flight Simulator 2002
	X		**VAD HAR HITMAN TATUERAT I NACKEN?** 1) En Rambo-kniv X) En streckkod 2) Ett taiwanesiskt skrifttecken
			VILKET KÄNT SPEL ÄR *GUNMAN CHRONICLES* GRAFISKA MOTOR BASERAT PÅ? 1) Quake 2 X) Unreal Tournament 2) Half-Life
			I VILKET LAND LIGGER *MAX PAYNES* UTVECKLARE, REMEDY ENTERTAINMENT? 1) Finland X) Tyskland 2) Storbritannien

Dell | Solutions

Varför tala om för servitören hur biffen skall stekas, när du kan tala direkt med kocken?





PRESTANDA FÖR FRAMTIDENS APPLIKATIONER

10.490:-
Exkl. moms och frakt
IT Hyra 374:-/mån*

13.794:-
Inkl. moms och frakt

Ingen känner dina behov bättre än du själv. När du köper en dator från Dell™ handlar du direkt med oss, utan mellanhänder. Vi skräddarsyr en lösning som ger dig exakt vad du behöver, varken mer eller mindre.

DELL™ DIMENSION™ 4300 SIP-1105b

- Intel® Pentium® 4 processor 1,7GHz
- Intel® 845 chipset
- 256MB SDRAM
- 40GB Hårddisk (7.200rpm)
- Dell 17" TCO-95 skärm
- 32MB nVidia MX TV-Out grafikkort
- Creative Labs Soundblaster Live (Value) ljudkort
- Harman Kardon 195 högtalare
- 16x Soft DVD
- 4 USB, 4 PCI
- V90 Data/Fax/Voice Global modem
- MS Windows® ME, MS Works Suite 2001
- 1 års hämtservice

11.490:-
Exkl. moms och frakt
IT Hyra 408:-/mån*

15.044:-
Inkl. moms och frakt

UPPGRADERA TILL

- Harman Kardon 395 högtalare
- CD-RW 16x/10x/40x

2.040:- Exkl. moms
2.550:- Inkl. moms
Merpris för IT Hyra 69:-/mån

DELL™ DIMENSION™ 8200 SIP-1110a

- Intel® Pentium® 4 processor 1,6GHz
- Intel® 850 chipset/400MHz FSB
- 128MB RDRAM PC 800
- 20GB hårddisk
- Dell 17" TCO-95 skärm
- 32MB nVidia MX TV-Out grafikkort
- Creative Labs Soundblaster Live (Value) ljudkort
- 20/48x CD-ROM
- 4 USB, 4 PCI
- MiniTower
- MS Windows® ME, MS Works Suite 2001
- 1 års hämtservice

UPPGRADERA TILL

- V90 Data/Fax/Voice Global modem
- Dell 19" TCO-95 skärm

1.380:- Exkl. moms
1.725:- Inkl. moms
Merpris för IT Hyra 47:-/mån

Dells PCs använder äkta Microsoft® Windows®
www.microsoft.com/piracy/howtotell





KÖP EN DELL™ DIMENSION™ 4300 OCH FÅ EN LOGITECH WEB CAM ELLER CORDLESS KEYBOARD UTAN EXTRA KOSTNAD

Erbjudandet gäller endast vid köp innan 30/11-01.
Värde: WEB CAM 613:- / Cordless keyboard 863:- inkl. moms.



*Leasingpris er angitt eks. mva men inkl. frakt og miljøgebyr og gjelder ved en 36 måneders leasingavtale. Opprettelses- og faktureringsgebyr kommer i tillegg. Maskinene leasingfinansieres av Resonia. Frakt utgjør 614,- inkl. mva. Alle priser er inkl. miljøgebyr. Forbrukere har 14 dagers returrett fra leveringsdatoen. Dell™ tar forbehold for trykkfeil og forbeholder seg retten til å endre konfigurasjoner og priser. Bilder kan avvike fra angitte spesifikasjoner. ©Intel, The Intel Inside logoen, Celeron, Pentium og SpeedStep Technology er registrerte varemerker som tilhører Intel Corporation. Batteriene til bærbare maskiner leveres med ett års garanti, som ikke kan oppgraderes.

RING 08-587 705 65

KLICKA www.dell.se

ÄNTLIGEN KOMMER WOLFENSTEIN

GENRE Action

Linbanevagnen stannar med ett ryck och dinglar över avgrunden. Du tar tag i räcket vid din sida, gör ett titthål på den immiga rutan och kikar ut i snön. Nu ser du att du är 20 meter från **HIMMLERS BORG BLAND BERGEN**.

Ett av de mest legendariska PC-spelen genom tiderna dyker nu upp till ytan igen. *Return to Castle Wolfenstein* är bara ett pistolskott från att vara färdigt. OK, det dröjer väl en månad innan det kan spelas, men vi kan slå vad om vår eldkastare att det är värt att vänta på ...

Av Will Sargent och Thorstein Carlskov

Vi blev förblindade av tårgas, bakbundna och försedda med munkavle. Sedan blev vi hårdhänt nedtryckta i bagageluckan på en bil och körda till en okänd plats mitt på den engelska bondvischan.

Men vårt lidande är oviktigt. Vi gjorde det för din skull, och utan tårar. För vi hade kommit för att ta en närmare titt på *Return to Castle Wolfenstein*, uppföljaren till ett av de viktigaste och mest legendariska spel som någonsin har släppts på PC-spelplattformen.

Wolfenstein 3D var anledningen till att Todd Hollenshead sökte jobb hos id Software och började att göra spel. Hollenshead är besatt av de klassiska naziständerättelserna. Framför allt är han besatt av historierna om Heinrich Himmler, den lille mannen med mustasch och storhetsvansinne, som var toppbödel i Hitlers fruktade terrorkår SS.

Hollenshead placerar oss på en stol och tar bort munkavlen. Han startar spelet och börjar berätta lite om bakgrunden: "Himmler var besatt av det ockulta, och det är denna viktiga aspekt av nazistregimen som vi har byggt upp spelet omkring. Han var helt galen, och borgen har funnits i verkligheten. Det var här man utförde förfärliga experiment som skulle ge Hitler en "övernaturlig" fördel över de allierade styrkorna. Himmler hoppades att man med bisarra ritualer skulle kunna väcka Tysklands mörka riddare till strid." "OK, handlingen är bara en ursäkt för att skjuta nazister," säger Hollenshead.

GENETISKA EXPERIMENT

Du börjar som fånge i Himmlers nedslitna borg. Om du vill stoppa de skrik av fasa som stiger upp från källarna under Wolfenstein måste du först slippa ur din fångenskap. Därefter ska du starta ett



FLAMMANDE HELVETE Det räcker inte att bränna folk. Du bör hälla olja på dem efteråt ...



ALLIERAD PRICKSKYTT En fin sniper-view av en nazi-soldat i ett fönster. Han är redan död!



ZOMBIE-KRIGARE En myriad av fascistiska mutanter ligger på lur, beredda att kämpa för Das Vaterland.



VI SMÄLTER MURAR Eldkastaren har aldrig känts mer äkta än i *Return to Castle Wolfenstein*.



NAZI-FLAMMOR Nazi-soldaterna kan minsann också använda en eldkastare!



OPERATION WOLF Spelet har en imponerande vapen-arsenal för eliminering av nazisterna.

enmanskrig mot borgens invånare, läderklädda kvinnor, zombies och mutanter med tunga vapen.

Du rapporterar tillbaka till de allierade via radio. Men ditt uppdrag tar en avgörande vändning när du upptäcker den djupare meningen med Himmlers genetiska experiment ... Vi prövar en del av single player-handlingen där man ska spränga ett tysk jaktplan i bitar. Här ser vi ett exempel på hur fiendens artificiella intelligens fungerar. När en tysk vakt hör oss bullra omkring går larmet igång. Vi springer ned för en backe till landningsbanorna, där två lastbilar med soldater anländer. De skjuter oss i bitar på ett par sekunder. Vi börjar om från början, den här gången smygande som katter.

LJUDLÖSA MÖRDARE

Den här gången börjar vi med att skjuta ned vakterna med ett prickskyttegevär, innan vi smyger nedför backen till landningsbanorna. Vi avlivar vakterna med kniv för att inte föra för mycket oväsen.

När vi smyger oss in i en hangar blir vi dock upptäckta av en vakt. Med vår k-pist fyller vi honom med bly. Det är mycket svårt att styra vapnet, man sprider sina kulor precis som man skulle gjort i verkligheten. Det är bara en av de nya idéer som introduceras i spelet. Vi spelar även "fotboll" med de handgranater som kastas mot oss. Åter är det frågan om en ny idé, som påminner om en av de fruktansvärt realistiska scenerna från filmen Saving Private Ryan. Till slut lyckas vi spränga flygplanet i luften, och uppdraget slutar. I nästa del bevittnar vi en scen inne i borgen. Vi tittar ned i ett rum där nazister och zombies kämpar. Vi kastar oss in i striden med en eldkastare som känns mycket naturlig i händerna. Elden sprutar till höger och vänster, och levande facklor vältrar sig skrikande runt ...

Trots att spelets multiplayer-demo är mer efterfrågat än de som fanns till *Quake 3* och *Unreal Tournament*, så har många redan klagat på att det liknar en *Quake*-mod. Var dock tryggt förvissade om att det färdiga spelet kommer att ha tillräckligt med visuell självständighet och lysande artificiell intelligens för att föra "förstapersonsgenren" ännu ett steg framåt.

Utvecklare: **Raven Software** Utgivare: **Actvision** Kommer: **April 2002** **www.lucasarts.com**

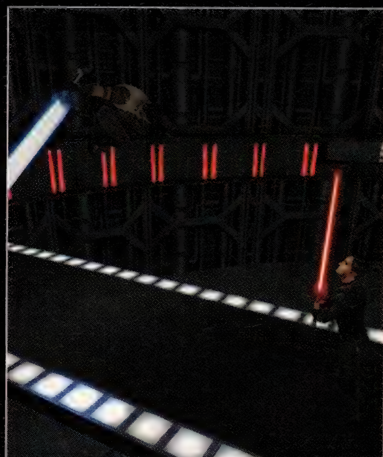
FÖR & EMOT

Va? Ännu ett spel i denna genre? Har inte George Lucas gjort tillräckligt med skada snart?
Hmm, tja.. jag får väl hålla med om att de senaste spelen inte varit mycket att skryta med, men detta ser ut att bli ett riktigt kanonspel!

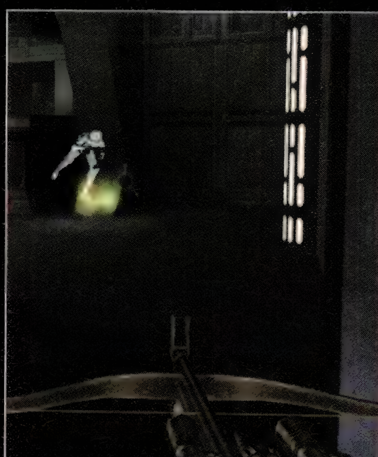
Jaså. Det sa du väl om *Battle for Naboo* också, kan jag tänka mig...
Nej, det gjorde jag faktiskt inte!

Helt säkert?
Ja!

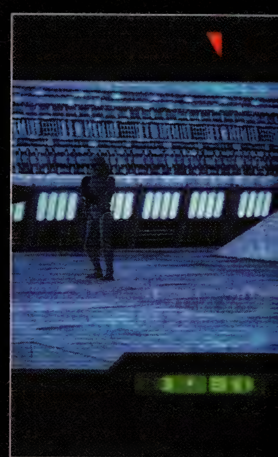
STJÄRNK



IMPONERANDE Om du håller ned Force jump-knappen kan du göra spektakulära hopp.



PÅ AVSTÅND Du kan ha riktigt roligt med långdistans-skjutningen.



GENRE RYMDKRIG

Det har gått många fredliga år sedan rebell-agenten Kyle Katarn hämnades sin fars död, **MEN EN FÄRSK HÄNDELSE I KRAFTEN KAN LEDA TILL YTTERLIGARE FARA.**

Amerikanare har en tendens att bli upphetsade. Och när man är upphetsad är det lätt att använda våldsamt positiva ord. På senare tid har speltidningarna "over there" varit så fulla av lovord om det nya Jedi Knight-spelet att vi blev tvungna att se närmare på det med icke-amerikanska ögon för att se om det stämmer. För om det blir bara hälften så bra som vissa hävdar kan vi här stå inför ett av de bästa spelen någonsin.

Av Will Sargent

Vi var väldigt skeptiska, och kanske en smula arroganta när vi läste de mycket berömmande recensionerna i amerikansk press i samband med förhandspresentationen av Jedi 2 på E3. Ord som superbt, otroligt och stimulerande upprepades hela tiden. Men jösses! Efter att ha snackat till oss en förhandsvisning förra månaden tror vi för en gångs skull att den lite barnsliga upphetsningen är fullt berättigad. Jedi Knight 2 ser bra ut, och det är också orsaken till att vi kommer med ännu en förhandstitt medan vi väntar på godsakerna!

Klonerna anfaller?

För fyra veckor sedan kunde vi njuta i fulla drag av scener från träningsanläggningarna på Yavin 4. Denna månad tar vi upp spelets innehåll. Miljöerna i Outcast kommer att få fans av Dark Forces och Jedi Knight (1) att gå i taket av lycka, för här kan du besöka över 20 identifierbara platser från Star Wars klassiska universum. Du kan räkna med att fara med ditt ljussvärd från en ände av galaxen till den andre, från smugglar-paradiset på Smugglers Moon till den utopiska kärleksdimman i Cloud City, och tillbaka till Hoths ogästvänliga ödemark. Vissa av nivåerna har utvecklarna fantiserat ihop från grunden, men vi har blivit lovade att dessa också har det rätta utseendet och känslan från Star Wars universum. Med ett dånande John Williams-soundtrack i bakgrunden är man nästan garanterad en stämning du kan skära i med en Bryar Blast-pistol.

Star Wars-frälsta kommer direkt att känna igen Bespins säkerhetsskepp på dessa skärmbilder och alla Star Wars-fans med självrespekt (vem spelade Amiral Ackbar i Return? Svar skickas på vykort) kommer att känna igen återkomsten till de rodianska prisjägarna. Vi minns alla Greedo och de treögda beväpnade representanterna från Gran-klanen. Någon som minns Ree-Yees från Jabba's Place?

Stormtruppernas polerade hjälmar dyker upp i mängder under striderna, men Lucasarts håller inne med så många överraskningar som möjligt, så i förväg vet vi inget om huruvida det blir några gästspel av Boba Fett eller Jabba the Hut, som vi kunde glädjas åt i Dark Forces 2: Jedi Knight, men kom ihåg att alla överraskningar i form

RIG



GÖMSTÄLLE Trubbel kan undvikas med de klassiska Star Wars-tricken.



LJUSSKEN Svärdsstriderna är fulla av ljusblixtar och gnistor.



TRE MOT EN ÄR FEGT Du stöter på många utmaningar, och motståndarna är ofta skrämmande.

av välkända karaktärer kommer att vara från Star Wars klassiska universum och inte från Episode 1. Ryktena om att Luke Skywalker dyker upp är också seglivade eftersom Katarn betrodde honom med ljussvärdet under slutscenerna av Dark Forces 2. Dessutom ryktas det om strider som involverar den blonde bondgrabben vid någon tidpunkt i den nya historien. I stället för Natalie Portman dyker den trevliga Jan Ors upp som ett orientaliskt inslag i det senaste spelet. Vi antar att hon ska delta i några spektakulära strider av den typ vi beskrev förra månaden mot dina nya mörka jedi-fiender.

Du har väl inte sett mig?

Raven Software (Soldier of Fortune 2, Star Trek: Voyager Elite Force) har ordnat fram underordnade karaktärer som lurar bakom hörnen och ger Katarn information, ledtrådar och möjligen hjälp under striderna. Här finns nämligen inte en ljus eller mörk sida att välja mellan som det var i det ursprungliga Jedi Knight, så det blir upp till dig att vinna tillit till de här nya figurerna allteftersom äventyret rullas upp. Vi räknar med att samarbetsproblemen som frustrerade många i Elite Force är borta när spelet släpps.

Lucasarts berättade för incite PC Games att de vill att striderna ska flyta bättre, så att du kan glömma vad din partner gör vid din sida. Spelet kommer att vara proppfullt av skriftliga uppdrag. Ansträngande nyckelhämtande från ena sidan av en nivå till den andra kommer att vara sällsynt, eftersom lösning av problem kommer att vara det som kräver mest jedi-kraft. De delar av spelet vi har spelat kräver klok användning av bumerangmanövrer med ljussvärdet för att öppna dörrar och luckor på avstånd. Detta mer actionbaserade sätt att bana sig fram känns mer tillfredställande än att använda färgade nyckelkort. Fantastiskt! Vi har kommit vidare från dörrnycklar! Som vi såg i Jedi Knight låter en kameravinkelfunktion spelaren växla mellan första- och tredjepersonsperspektiv. Den sistnämnda vinkeln är bra för att beräkna avstånd till exempel när man ska kasta ljussvärd mot en dörröppnare eller en motståndare. Förstapersonsperspektivet är idealiskt för att spränga soldater i småbitar på avstånd.

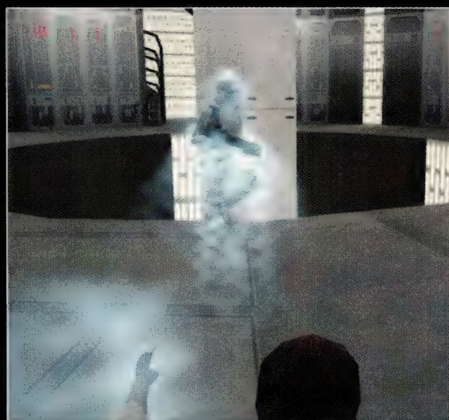


BOWFINGER Wookie-bågen är bland de tio vapen du kan hitta i det nya spelet. Bland godsakerna finns rocket launcher, rapid-fire laser gun och ett hav av pistoler för att hjälpa dig att hämnas din far.



BESPIN-SKEPP Vi kan nästan inte vänta på att få besöka Cloud City. Och skulle det inte vara underbart om du kunde komma in i ett av dessa Bespin-skepp... Du borde kanske avlägsna piloten först?

GAMLA GODA "THREE-EYES" Greedos kamrater, Rodianerna, och de treögda Granena kommer tillbaka för att jämna ut oddsen.



KÄNN KRAFTEN Den här mannen är sliten och förvirrad och kommer snart att råka ut för en ond bråd död. Det är alltid tillfredsställande att använda kraftens olika små trick.



EN GLIMT AV FORNTIDEN Alla vapen kommer att likna de du roade dig med i föregångaren. Du får räkna med att detta lasergevär sprider död och förintelse snabbare än den mindre Bryarpistolen.

Raven har koreograferat Jedi 2:s spektakulära ljussvärdsdueller (som beskrevs i detalj förra månaden) genom att använda GHOUL motion capture system, som också användes i det våldsamma Soldier of Fortune, för att få kroppsdelarna att röra sig mer naturligt. Att anfalla centrala kroppsdelar med ljussvärdet kommer att få kroppsdelarna att flyga, men med mycket mindre kladd än i SOF. Mr Lucas ville inte ha det den här gången. Ditt pålitliga blå trollspö av ljus är dock ingen garanti för att du kan fly från varje hörn du blir uppträngd i. Du kan plocka upp tio vapen under spelets gång, vart och ett med en primär och en sekundär funktion. Till exempel kan Wookie-armborstet normalt sett avfyra en energikula, men du kan också avlossa flera skott i snabb följd. Ju längre du håller ned avfyrningsknappen, desto fler skott kommer du att avlossa. Quake 3 Team Arena-motorn har blivit drastiskt tweakad för att ge fyrverkeriliknande ljuseffekter för anfall som detta.

Vi vet inte mycket nytt om mulitplayer ännu, men efter att ha samtalat med folk inom Lucasarts och Raven nyligen har vi fått veta att det blir en capture the flag och två deathmatch-moduler, med rykten om en ljussvärdsarena för strider man mot man. Vi skulle gärna vilja se den sistnämnda tanken överleva till det färdiga spelet, men efter det vi har sett så långt finns det arbete kvar att göra med kontrollerna under svärdsstriderna. Det blir mest ett vansinnigt klickande när du möter en motståndare, i stället för att lugnt och sansat välja individuella hugg och slag mot de övre och nedre delarna av kroppen som vi har sett i svärdskonsolspel av typen beat-em-up som Tekken och Soul Calibur.

Lucasarts president, Simon Jeffrey, är den förste att erkänna att vinster satts före kvalitet de senaste åren. Alla som har spelat Battle for Naboo, Bombad Racing eller det rent ut sagt förfärliga Force Commander (bland andra) har plågsamt fått erfara detta. Vi hoppas att Jedi Outcast, med sin goda potential, Starfighter och till och med Galactic Battlegrounds kommer att utgöra ett återvändande till de lyckliga dagarna med X-Wing och Tie Fighter. Vi hoppas att Jedi Knight 2 blir det bästa av dem alla.



URSÄKTA, ÄR DET DU SOM HAR TAPPAT DENNA? Det blir många långdistansstrider och prickskytte, men som vi erfor i de första spelen är rena knytnävsstrider bättre när du konfronteras med ljussvärdet.



DÖDEN KLÄR HENNE Två deathmatch modes och ett klassiskt capture the flag-scenario innebär att multiplayer-folket också kommer att bli nöjda. Ljussvärdsdueller man mot man låter också som en ganska bra idé.

STYRKOR & FÖRMÅGOR

Problemlösning i Jedi Outcast: Jedi Knight 2 kräver att du har följande styrkor och egenskaper:



JEDI CHOKE
En av Darth Vaders favoriter. Jedi Choke är idealiskt för att avlägsna olika motståndare tyst och mycket dödligt.

JEDI CONFUSE
Kyle Katarn använder denna för att förvirra de imperialistiska trupperna så att han kan komma förbi patruller och vakter stilla och osett.

JEDI JUMP
Kopiera Ewan McGregors svindlande "hopp in i hangaren" från Episode 1. Håll ned knappen för upprepade hopp.

JEDI TAP
Mycket likt Bens kraft när han förstör Death Star. En liten handrörelse räcker för att slå omkull stormtrupperna.

JEDI SHOCK
En överraskande taktik som lockar fram minnen från "the blue lightning battle" med Vaders herre. Dödlig, men den tär på styrkan.

JEDI PULL
Har potential för att skapa härliga scener. Kan användas för att "dra till" sig föremål (som till exempel ett svärd som är nedstucket i snön) eller folk.

JEDI PUSH
Motsatsen till Pull, idealiskt för att ta hand om stormtrupper efter att först ha använt "Confuse" som nämnts här ovan.

■ Producent: **Legend Entertainment** ■ Utgivare: **Infogrames** ■ Utkommer: **Mars 2002** ■ **www.unreal2.com**

SÅ BLIR DET INTE

GENRE **Action**

Unreal 2 fortsätter att imponera på oss när fler och fler detaljer släpps

Glöm allt om *Wolfenstein, Medal of Honor* ja, till och med *Duke Nukem Forever*. Det mest lovande 3D-skjutaspelet i den mängd som är under utveckling för tillfället är utan tvivel *Unreal 2*, vilket understryks av de nya skärmbilder som vi just har fått i våra händer.

Sedan vår stora Unreal 2-artikel i majnumret av incite har det annars varit snålt med information, trots att spelet enligt det kanske lite väl optimistiska utgivningsdatumet i mars så smått skulle börja närma sig upploppet. Det har dock sluppit ut att spelet kommer att innehålla minst 17 olika vapen (antalet kan bli ännu större i den färdiga versionen), cirka 25 timmars speltid i single player och en rejäl laddning elaka motståndare. Bland de vapen som redan nu officiellt har bekräftats finns automatgevär, krypskyttegevär, granatgevär, eldkastare, elbatong, leech gun, Takkra, ASMD shock rifle, EMP-granater, Flak Cannon och Mind Claw. Till detta kommer mest troligt ett antal olika laservapen, giftgas och en stasis-granat.

Förutom de välkända Skaarj-krigarna ska man också bekämpa både legosoldater och marininfanterister, som kommer att delas upp i lätt, medel och tungt beväpnade klasser. Samtidigt ställs man mot en rad lite tuffare motståndare, som t ex Shian-folket som lever under vattnet, de hästliknande Izarian-jägarna och ett gäng biomekaniska monster som kallas Striders, med förmågan att demontera och återställa sig själva vid behov. De mest fruktansvärda motståndarna blir troligen ändå de övernaturliga N:erna, en samling psioniska krigare som kan slåss på flera olika platser samtidigt.



SE, MEN INTE RÖRA Ombord på ditt rymdskepp, Atlantis, kan du tala med dina besättningsmedlemmar eller avbryta samtalet om det blir för tråkigt. Om du gör det ska du dock inte förvänta dig någon tungkyss när du möter din välformade kommunikationsexpert Aida igen. Sånt glömmer inte en kvinna!



INTELLIGENTA KRIGARE Under striderna kan du ge dina soldater en rad olika enkla order som t ex: Tillkalla förstärkningar, handla på egen hand, hämta läkarhjälp, aktivera larmet, försvara området och följ efter mig.

SNYGGARE!





BYGGARE BOB Det är långtifrån första gången en dyster framtidsvision bildar bakgrund för ett 3D-skjutaspel, men *Unreal 2* verkar bli det mest banbrytande och detaljerade som vi har sett hittills.



FLYGANDE SLAGFÄLT De 12 olika stridsskådeplatserna bjuder på en vulkanvärld, en djungelplanet, ett forskningslaboratorium, en undervattensvärld, ett fientligt rymdskepp och ett asteroidbälte.

ÄR DU REDO ATT DÖ? De grafiska effekterna och banornas storlekar ser ut att bli av en annan värld i *Unreal 2*.

■ Producent: **Black Cactus** ■ Utgivare: **Ej känt** ■ Utkommer: **2002** ■ **www.blackcactus.co.uk**

WARRIOR KINGS

GENRE Strategi

Skåda en ny typ av slagfält. Ett slagfält där riddare och demoner tar till vapen mot varandra i kampen om herraväldet över den medeltida världen i Warrior Kings. Med en blandning av resurshantering och stadsbyggande med episka strider som omfattar hundratals kombattanter ser detta ursnygga 3D realtidsstrategispel ut att kunna bli en enorm succé när det släpps i början på 2002.

En unik detalj i Warrior Kings är möjligheten att utveckla egna stridsenheter längs tre separata riktlinjer. I olika skeden av kampanjen måste moraliska och strategiska val göras. De beslut du fattar påverkar vilken av vägarna Celestial, Technological eller Pagan som du ska följa. Varje väg ger tillgång till en uppsjö av olika stridsenheter.

Den här skärmbilden är tagen i upplösningen 1024x768, men spelet kan köras i ända upp till 1600x1200 på ett Geforce 2 utan någon markant prestandaförsämring. Spelets maximala upplösning kommer att helt bero på vilket grafikkort du använder. Eftersom spelets detaljnivåsystem baseras på förhållandet polygoner per pixel kan du få mycket bra frame rates på lite enklare maskiner bara genom att minska upplösningen.

BENKNÄCKARE

Behemoths är en korsning mellan en medeltida stridsvagn och en murbräcka. De är långsamma och svåra att kontrollera, men har en väldig slagkraft med det par enorma klubbor som de bär runt på. Perfekta för att krossa fotsoldater eller slottets portar.

MASSIV MULTIPLAYER

Stridens skala har inte avskräckt utvecklarna på Black Cactus från att inkludera en multiplayer-del. Idealisk anslutningshastighet har inte offentliggjorts, men en ISDN- eller ADSL-anslutning behövs nog för schysst gameplay via Internet.



SLÅ KNOCKOUT PÅ DEM

Rock Throwers är enheter som blir tillgängliga för de som utvecklats enligt Pagan-vägen. De styrs av människor och är en typ av organiskt artilleri. De här enheterna ser ut som om de är på väg mot forten på den bortre delen av bilden.

KRIGA AV BARA FARTEN

Du kan se en av våra fullskaliga strider sparka igång här. Du har Men-at-Arms, Knights och Mercenaries som möts på slagfältet tillsammans med några av de större demonerna, Abaddon (stor röd kille), Behemoths och Rock Throwers. Snyggt? Du skulle se det på skärmen!

BRA KARTFUNKTIONER

Sådana här episka strider som den som visas här kräver enkel förflyttning runt kartan. Tacksamt nog har du obegränsad kamerakontroll så att du kan rotera vyn och zooma in och ut på striderna med bara några enkla knapptryckningar.

■ Utvecklare: **Blizzard** ■ Utgivare: **Vivendi** ■ Kommer: **Okänt** ■ **www.blizzard.com/wow/**

WARCRAFT ONLINE

GENRE **MMORPG**

FÖR & EMOT

- Hurra! Ännu ett av dessa obegripliga MMORPG-spel. Är inte marknaden mättad snart?

- Ja, det kan du ju tro. Vi har knappt börjat ska jag säga dig. Se bara vilken framgång andra spel i denna genre har haft. Dessutom måste det ju vara en fördel att handlingen förläggs till Warcraft-spelens universum som du ju redan känner så väl.

-Nåja, jag erkänner att Warcraft-spelen är ganska bra, men varför kunde de inte fortsatt att göra Warcraft-spel som de gjorde förut?

- Utvecklingen måste ju få gå framåt. Du ser väl vilken riktning spelvärlden tar, även om du är en riktig gammal bromskloss.

MED WORLD OF WARCRAFT fortsätter Blizzard att slå sig in i den massiva multi-player online-spelvärlden med bra stöd av den solida Warcraft-serien.

Trots den påfallande bristen på stora namn under årets ECTS-spelmässa i England, fanns det ändå enstaka överraskningar. Blizzard tog tillfället i akt att avslöja World of Warcraft, sitt första steg in i spelgenren för massiva multiplayer-online-rollspel. Spelet har varit under produktion i ett år redan, men det tar nog ett år till innan det är klart för försäljning.

Av Mark Robins

Handlingen i spelet är förlagd fyra år efter avslutningen av nästa års *Warcraft 3: Reign Of Chaos*, och ska innehålla kända ansikten och platser från landet Azeroth. World Of Warcraft (WOW) satsar på att placera sig i en egen nisch i det som ser ut att bli en allt populärare genre - MMORPG. Nyckelorden är glittrande 3D-grafik, ett spel du inte behöver spela hundratals timmar för att komma någon vart samt ett mer actionpräglat stridssystem.

I likhet med de flesta online-rollspel är tonvikten i detta spel lagd på att utforska hela spelvärlden för att lösa gåtor och hitta skatter, samtidigt som du interagerar med andra spelare. En av de största fördelarna för WOW i förhållande till andra spel i denna genre är ju att det är baserat på en väletablerad fantasivärld som redan har en stor mängd anhängare.

"Vi är väldigt fokuserade på att utveckla Warcraft-spelens universum," säger Blizzards president, Mike Morhaime. "Vi vill ge spelarna en vansinnig och dynamisk onlinespelupplevelse med en uppsjö av möjligheter."

Blizzard har jobbat hårt för att se till att allt i WOW behåller stilen från de ursprungliga realtidsstrategispelen. De välkända slagfälten från Azeroth och Lordaeron kan nu utforskas i detalj, samtidigt som det givetvis ska läggas in nya platser. Människor och orcher dyker upp igen som spelbara raser, tillsammans med en helt ny ras - den minotaurlikande Tauren, och flera raser kommer troligen att tillföras i framtiden. Trots att World Of Warcraft har en central handling - en urgammal kraft kommer och hotar den fredliga Azeroth-rasen - finns det hundratals småuppdrag med allt från enkla "hämta och ta med sig"-uppdrag till stora expeditioner för att hitta värdefulla vapen. Dessa kan pågå i flera veckor. Löser du uppdragen får du erfarenhet, något som ökar nivån för en karaktär och ger den nya och bättre egenskaper. Det kommer också att finnas ett annat nivåsystem för dem som inte tävlar tillräckligt för att stiga så snabbt i graderna. En av de stora skillnaderna med WOW är att det försöker förenkla användargränssnittet på skärmen.

Kommunikationsfönstret där du samtalar med andra spelare blir kvar, men mycket av allt det vi har sett i andra online-rollspel har försvunnit. Inventarie- och egenskapslistor visas bara när de behövs. Blizzard försöker få med spelaren i spelvärlden utan de distraherande blinkande föremålen och ändlösa menyerna. Denna filosofi används också i spelets gameplay.

Muspekaren är mycket följsam och visar information när den förs över olika föremål. Slagen har mer gemensamt med Diablo än med andra online-rollspel. Med dessa förändringar är det ingen större överraskning att Blizzard planerar att konvertera World of Warcraft till nästa generations onlinekonsoler.

MÄNNISKOR, ORCHER OCH NATURÄLSKARE



Det finns inget som slår det gamla goda människosläktet som spellarras. Inga fördelar, men inga nackdelar heller. Förstagångsspelare kommer nästan alltid att välja en mänsklig karaktär.



Orcs är starka, dumma och onda - ungefär som en vanlig boxare - men med World Of Warcrafts actionbaserade stridssystem i åtanke kommer de nog att vara mycket användbara för fans av hack 'n' slash-spel.



Den nya rasen i World Of Warcraft är den minotaurliknande Tauren. De är stolta och modiga, men föredrar att undvika strider om de kan. Tauren-quests kommer nog att handla mycket om återuppbyggande av naturen.



HEJ PÅ DEJ! Den vanliga blandningen av fantastiska varelser kommer du också att kunna uppleva i World of Warcraft. Det har till och med införts en ny ras, Taurens, som generellt sett är ganska fredsälskande.



NY VIDUNDERLIG VÄRLD RPG-anhängare kommer tveklöst att bli imponerade av allt den massiva multiplayer-världen i WOW kan bjuda på. Blizzard har försiktigt röjt upp i hela användargränssnittet.

EN VÄRLD FÖR ALLA
WOW har ett unikt färdighetssystem som nog kommer att kunna tillfredsställa både erfarna och oerfarna spelare.

■ Utvecklare: **Maddox Games** ■ Distributör: **Vision Park** ■ **www.ubisoft.co.uk**

SVARTA DÖDEN

GENRE Flight Sim

Flygsimulatorer är en **UTROTNINGSHOTAD ART**. Kan IL-2 Sturmovik vara räddningen?

FÖR & EMOT

Sugen på en ny flygsimulator? Har vi inte fått nog av dem?
Tja, det beror väl på om du gillar flygplan. Vi har dessutom aldrig fått ett ur ryskt perspektiv förut, vilket gör Il-2 Sturmovik ganska spännande.

Jag har hört att ryska flygplan var gjorda av papper, och att de snabbt blev till pappersmassa när det regnar.
Jag tror att du blandar ihop dem med Trabant, Östeuropas mest berömda transportmedel.

Och vad gör de då?
Blir blöta och löses upp i regn ...

Det fanns en tid för inte så länge sedan då en speldator var ungefär som en datoriserad motsvarighet till Arlandas flygledningscentral. Du kunde inte gå in i någon spelbutik utan att stå öga mot öga med alla möjliga och omöjliga speltitlar med flyganknytning.

Av Val Rossi

Moderna stridssimulatorer delade på utrymmet med WWII-spel, vilka i sin tur stod bredvid "civila" flygspel. Det var en flygledares värsta mardröm. Sedan upphörde flygsimulatorerna att komma lika fort som de dök upp. De blev utkonkurrerade av gudasimulatorer, rollspel, realtidsstrategispel, ja av allt som inte krävde en manual som vägde lika mycket som en mindre ponny. Spel började att bli något att spela i stället för något att studera och allt verkade att återgå till det normala.

Men på senare tid har intresset för flygning ökat igen, och IL-2 Sturmovik vill gå i täten för den nya utvecklingen.



FÖRFÖLJD Piloten med den berömda röda stjärnan ser ut att kunna bli ganska röd i ansiktet snart.



VAR SITTER HANDTAGET TILL KATAPULTSTOLEN? Som vanligt måste du plugga in manualen innan du får börja skjuta mot fienden.



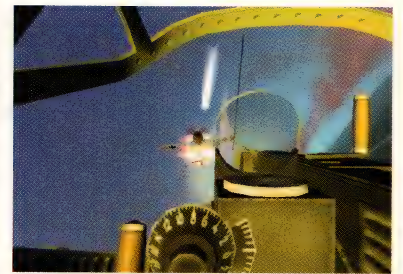
HIMLASTURMANDE Kommer du för nära är det kanske inte bara din motståndare som störtar brinnande mot den snötäckta ryska stäppen.



BRÄNNHETT IL-2 kommer att älskas av de som gillar WWII-luftstrider.



STUKA Axelmakterna har ett fantastiskt urval av kamouflagemålade plan.



UPP I RÖK Förfölj fienden innan du öppnar eld med all din WWII-beväpning.

Tomma patronhylsor kastas ut från vingkanonerna och cockpitinredningen innehåller alla knappar och visare som finns i verklighetens Sturmovik.

FROM RUSSIA WITH LOVE

I Ubi Softs nya WWII-spel har ryska IL-2 Sturmovik huvudrollen. Il-2 kallades "flygande stridsvagn" av de ryska piloterna och "svarta döden" av tyska markstyrkor och var ett allroundflygplan, lika bra på att anfalla fientliga stridsvagnar, broar och järnvägar som på att skjuta ned Luftwaffes jaktplan.

Östfronten, där spelet utspelas, var en hård stridsskådeplats. Rysk vinter kan få en grå decemberdag i Sundsvall att kännas som franska rivieran och de tyska soldaterna var skickliga trots att de inte var vana vid kylan. Ryska försvaret fick förlita sig på sitt flyg, där IL2 kom att utgöra ryggraden. I Sturmovik kan du välja mellan över 30 flygplan från östfronten innan du ger dig ut på uppdrag med allt från markunderstöd till eskortuppdrag.

Ubi Soft och utvecklarna på Maddox Games påtalar gärna att man jobbat med detaljerna i spelet - och det syns! Sturmovik finputsar cockpitinredningen och landskapet tills de blänker. Tomma 23-mm patronhylsor kastas ut från vingkanonerna och cockpitinredningen innehåller alla knappar och visare som finns i det riktiga flygplanet.

Den numera bekanta metoden där man ser sig omkring med musen används effektivt, men som i de flesta simulationer där realism är viktigare än vilt skjutande kan det vara lite svårt att samordna indata från joysticken och musen. Om du spelar flygstrider seriöst är det ingen dum idé att investera i en flight stick med en coolie hat.



DÖDEN FRÅN OVAN Det är alltid lika roligt att anfalla flyende fiender från den relativa säkerheten uppe i luften. Svep in på låg höjd och se hur axelmakternas styrkor skingras. Men akta dig för elden från luftvärnspjäserna på marken.



RYSSARNA GÅR I STRID Spelet innehåller alla möjliga flygplan som deltog i de förbittrade striderna på östfronten. Att flyga denna bamsing kräver både flygskicklighet samt styrka som Mike Tyson för att kunna hålla manualen.

FÅNGAD AV EN STURMVIND

Vi gillar flygsimulatorer som känns som simulatorer, och inte som spel. Det gör Sturmovik. Maddox Games har lagt ned stora krafter på att återskapa IL-2:s utseende och glädjande nog verkar de ha lagt ned motsvarande tid på känslan.

Modelleringen av flygningen är också utmärkt. Med alla inställningar på maximal realism är det en utmaning även för erfarna PC-piloter. Det är bara att ta för sig, men oerfarna spelare kan kanske skrämmas bort vid en snabb titt.

Att flyga planen i Sturmovik kräver lite övning. Till och med om man använder den medföljande autopilotfunktionen har alla flygplan sina egenheter och det kan vara lurigt att komma upp i luften. Här är det inte bara att dra på full gas och höja nosen. Det krävs lite Joystick-träning för att nå målet och träffa fienden med bomberna. Och detta är vad IL-2 Sturmovik handlar om. Det finns genvägar om du vill använda dem, men du får ut mest av spelet om du verkligen lär dig att flyga planen.

IL-2 Sturmovik ger sig på realtidsstrategispelen och rollspelen som gav flygförbud till förra omgången av stridsflygsimulatorer, och kan kanske vinna kampen.

■ Producent: **Firaxis** ■ Utgivare: **Electronic Arts** ■ Utkommer: **Februari** ■ **http://simgolf.ea.com**

GOLF ÄR LIVET

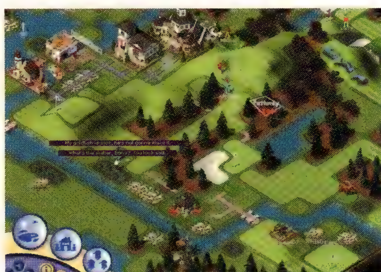
GENRE Strategi

FÖR & EMOT

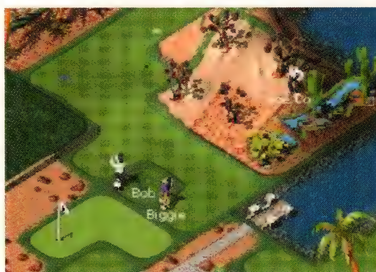
SimGolf blir ett spel som man kan roa sig med i en oändlighet framför datorskärmen.
Ja, men blir det inte bara ett tidsfördriv tills Civilization 3 *äntligen blir färdigt?*

Nej, Sid Meier har skjutit på sitt utlovade dinosauriespel bara för att göra *SimGolf*.
Va! Har han skippat urtiden till förmån för ett managerspel, är han helt blåst?

Äsch, ge det en chans. Kom ihåg vilken succé *The Sims* blev och vem hade trott det?
SimGolf har alla möjligheter att göra likadant.



VÄLBEKANT Grafiskt kommer *SimGolf* att påminna en del om tidigare Sims-spel.



GOLF FÖR MASSORNA En bana för proffsen eller nybörjarna? Valet är ditt.



FORE! Du får helt fria händer att designa din egen drömbana.

Gör klart för en golftripp med SID MEIER

Det är alltid en stor händelse när strategigurun Sid Meier (mannen bakom bl a *Civilization*) kör igång med ett nytt spel. Så när det ryktades att han arbetade tillsammans med ett annat stort spelnamn, Will Wright (*SimCity*), började djungeltrummorna på allvar att gå igång på Nätet. För vad skulle det inte kunna bli när de små sims mötte civilisationens skapare? Och svaret: Ett golfklubb-manager-spel!

Av Jonathan Todd

Senaste försöket att göra ett golf-manager-spel var *Sim Golf* från 1997 (vilket namnet till trots inte alls har med det nya projektet att göra). Men möjligheten att designa egna banor *är* dock redan en integrerad del av golfspel som Jack Nicklaus- och Links-serien.

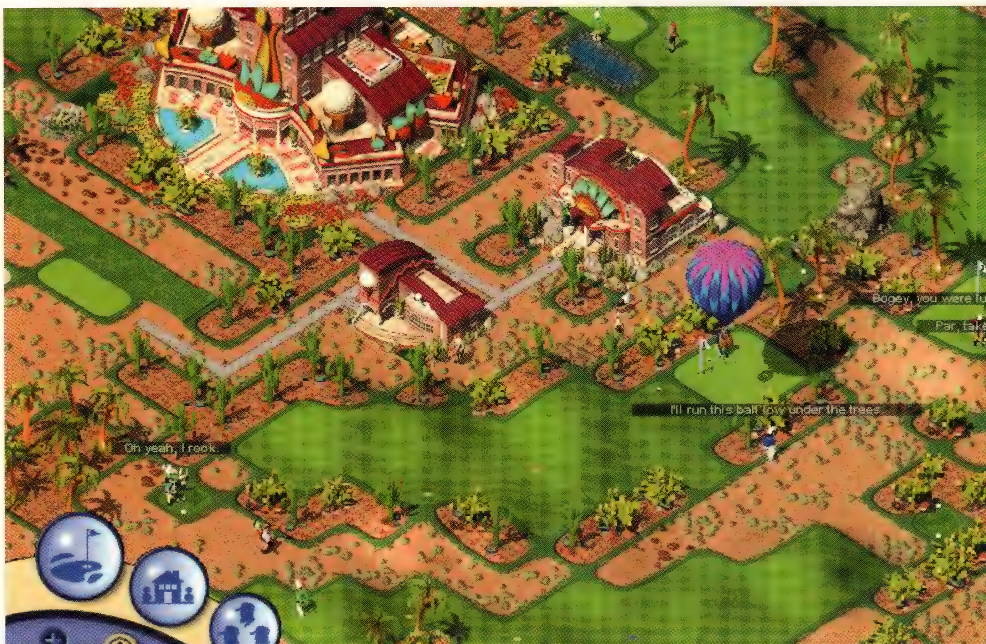
I det nya spelet, *SimGolf*, räcker det inte att designa och bygga banor, här ska du också få golfklubben att gå runt och gradvis utveckla den till ett rent golf-mekka som drar till sig både investerare och proffsspelare i mängder.

Enligt producenterna ska det inte vara nödvändigt att vara någon riktig golfidiot för att få ut något av spelet. Din verksamhet kan utveckla sig i vilken riktning du vill, oavsett om du satsar på att bygga ett center för medelgolfare, där kiosker, golfbutiker och grillbar är lika viktiga som greens och fairways, eller om du i stället satsar på att locka till dig lite mer välbeställda kunder med hjälp av lyxhotell, stora villor och till och med flygplatser. Alla val ska dock göras med omtanke, för om dina banor t ex är för svåra kan det mycket väl vara så att proffsspelarna trivs, men i gengäld kommer alla de många amatörerna (och alla deras pengar) att försvinna från klubben.

Föga överraskande blir ekonomin avgörande för i hur hög grad du kan förbättra din anläggning. Framgången hänger dock inte enbart på intjänade pengar, för medan din klubbs fysiska storlek är begränsad till en början kan ett tillräckligt stort antal nöjda spelare kanske övertyga kommunstyrelsen om att du ska få bygglov för en expansion, vilket dock också betyder större underhållskostnader. Kostnader som under säsongen varierar beroende på hur många spelare som utnyttjar din anläggning.

Det kan också vara en bra idé att hålla ett öga på spelarna. Varje enskild figur utrustas med en helt egen personlighet och historia som utvecklas medan de svingar sina golfklubbor. Affärsförbindelser, romanser och stenhård tävling blir en fast del av vardagen, där du mycket väl kan uppleva att svaret på ett frieri hänger på om partnern lyckas göra birdie eller får ta en bogey på sista hålet, liksom en befordran kan hänga på om chefen får lov att vinna eller inte.

Det blir med andra ord ett litet levande samhälle där spelarna kan byta livshistorier och besöka varandras golfklubbar.



KREATIVT TÄNKANDE GER PENGAR I FICKAN Den här banan ligger kanske inte så bra till för att vinna några skönhetspriser, men i gengäld kan nöjesparken och luftballongen vid hål 13 nog dra till sig en del barnfamiljer till din anläggning.

■ Producent: **Massive Development** ■ Utgivare: **Fishtank Interactive** ■ Utkommer: **November** ■ **www.aquanox.de**

FUKTIGA STRIDER

GENRE Action

FÖR & EMOT

Gräv fram våt-dräkten, det är dags för en simtur. *Måste jag? Jag vill inte sabba frissan, jag har just fått en ny afropermanent.*

Knip igen och häng på. Vi ska ut på en tur i den vackra undervattens-världen Aquanox. Kolla bara på skärmbilderna. *Nämen dra på trissor! Jag måste erkänna att det ser bra ut. Men hur är spelets gameplay?*

Tja, det är också den stora frågan, men tills jag ser det färdiga spelet får jag väl nöja mig med att drägla över grafiken.



WOW!!! De vilda fighterna ser otroliga ut när du susar förbi den sjunkna frihets-gudinnan.

Gå till botten med det fantastiskt snygga action-spelet AQUANOX

De traditionella laserstriderna mellan överdimensionerade stjärnkryssare i yttre rymden avlöses av enorma ubåtar och målsökande torpeder på havets botten i krigsspelet *Aquanox*.

Av *Jon Brown*

Spelet utspelas år 2666, där mänsklighetens systematiska utnyttjande av naturen har gjort jordytan obeboelig och tvingat ned oss i havens djup, där kampen om de sparsamma resurserna är hård och brutal.

Och det handlar inte om små uppgörelser man mot man, när *Aquanox* släpps lagom till jul-handeln. Nej, det blir monumentala undervattensorgier, där åtskilliga högteknologiska farkoster använ-der alla möjliga trick för att ta kål på varandra i en värld som, enligt producenterna, bjuder på grafik och effekter i klass med spel som t ex *Max Payne* och *Giants*. Den version som vi har haft i våra svettiga händer här på *incites* redaktion ser faktiskt ut att kunna leva upp till de stora orden. Med tanke på att det hela utspelas under vattnet så är tempot ofatt-bart högt, samtidigt som styr-ningen och designen av farkosterna gör att undervattensupplevelsen är mycket underhållande och lättill-gänglig. Inte minst för att man redan från början har släppt alla tankar på att göra en simulation och i stället uteslutande har satsat på renodlad action.

Uppdragen blir ganska enkelt uppbyggda och kommer typiskt att bestå av antingen öppna strider, eskorter eller bakhåll. Utmaningen fram till releasen blir därför att göra spelets gameplay så omväx-lande att det kan leva upp till den imponerande grafiken.



VÅTT OCH VILT För tillfället är den enda frågan om innehållet kan leva upp till grafiken. Vi ser i alla fall fram emot att recensera *Aquanox* någon av de närmaste månaderna.

TURBO TILL DINA FAVORITSPEL

DET ÄR EN DYSTER OCH REGNIG DAG. DU FÖRSÖKER DÖVA SMÄRTAN GENOM ATT GÅ NED TILL SPELBUTIKEN OCH KÖPA ETT AV DE HÄFTIGASTE NYA SPELEN SOM DU HAR LÄST OM I INCITE PC GAMES. NU BLIR DAGEN ÄNNU SÄMRE, FÖR SPELET FUNGERAR INTE SOM DET SKA. VI VISAR DIG HUR DU KAN TRIMMA SPELET OCH TILL SLUT ÄNDÅ FÅ EN BRA DAG.

MAX PAYNE

OM MAX PAYNE ÄR FÖR MYCKET FÖR DIN PC KAN DU FÖLJA VÅR GUIDE OCH FÅ MYCKET MER UT AV DETTA VISUELLT SPEKTAKULÄRA SPEL.

Det finns två sätt att justera grafiken i *Max Payne*: Antingen i spelet eller från den options-skärm som man får tillgång till via startmenyn. Möjligheterna till inställningar i spelet är minimala, det finns bara två reglage, en för textur-skärpa (ska alltid stå längst åt höger, oavsett vilket grafikkort du har) och en för ljusstyrka. Denna guide handlar om options-skärmen.

Av Craig Vaughan

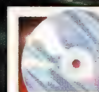
1. TRIMNING FÖR "SVAGA" DATORER

För det första trimningstestet använde vi en 500 MHz CPU med 128 MB SDR-RAM och tre olika grafikchip (TNT2 Ultra, GeForce2 MX 400 och Kyro 2). Det stod snabbt klart att CPU:n är begränsande. Om din CPU är svag ska du undvika att pressa den (projectile limits, particle detail, level geometry). Du kan dock sätta textures till medium eller high utan att förstöra din frame rate. Även med TNT2 Ultra kan du få fin grafik och fina texturer. Med GeForce2 MX 400 eller

Kyro 2 kan du sätta upplösningen till 1 024x768x32 och textures och object på high.

2. TRIMNING FÖR MEDELDATORER
Vår medeldator var en 750 MHz CPU, 256 MB RAM och Kyro 2, GeForce2 MX 400 och GeForce2 Pro. Tack vare CPU:n och det ökade minnet hade Max mycket kraft på detta system. Vi rekommenderar att du investerar kraften i bildkvaliteten i stället för högre frame rate.

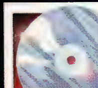
3. TRIMNING FÖR EN KRAFTFULL DATOR
Vi körde Max genom en 1 GHz-processor med 256 MB RAM och Kyro 2, GeForce2 Ultra och GeForce3. Överraskande nog fick vi problem. När detail textures var hög var Max rörelser inte längre synkroniserade med tangentbords- och muskommandona. Max hoppade runt på banan trots att vi hade en konstant frame rate. En hög particle detail kan tvinga de flesta datorer på knä.



FINNS PÅ CD:N
Max Payne-patch och tools finns på incite-CD:n.

OPERATION FLASHPOINT

ETT VÄRLDSKRIG KAN VARA TUFFT FÖR DIN PC. OM STRIDERNA STANNAT AV KAN DU FÅ NÅGRA GODA RÅD HÄR.



FINNS PÅ CD:N

Nytt multiplayer-demo finns på *incite*-CD:n.

Även på en riktigt bra speldator körs *Operation Flashpoint* inte med någon direkt hög frame rate. Men lyckligtvis kan man med ett par väl valda justeringar på spelets options-meny förbättra spelets prestanda väsentligt.

1. TRIMNING FÖR "SVAGA" DATORER

500 MHz, 128 MB RAM och ett Voodoo3-kort räcker helt enkelt inte till för att få *Operation Flashpoint* att köra ordenligt. Om man sätter upplösningen till 1024 x 768 kan man registrera en dramatisk och negativ effekt på frame rate. Och byter man från Direct3D till Glide kommer man inte att se någon märkbar skillnad, utom när det blir tillsammans med ett Voodoo-chip. De bästa prestanda vi uppnådde var genom att sätta Visual Quality till 3.15, upplösningen till 800 x 600 samt avaktivera clouds.

2. TRIMNING FÖR MEDELDATORER

Även med en Athlon 700 MHz och ett GeForce2 MX kan du inte skruva upp visual quality särskilt mycket i *Operation Flashpoint*. Vår medeldator med 128 MB RAM var en flopp, som bara klarade 10 frames per second. Om man spelar på ett system med mindre än 256 MB RAM måste *Flashpoint* lagra data på hårddisken, vilket ger irriterande datatrafikproppar medan texturerna laddas.

Vad avser grafikkort kan vi rekommendera att reducera färgdjupet till 16-bitar om du har ett gammalt 3D-kort, som till exempel TNT eller TNT2. Om du vill att *Operation Flashpoint* ska köra ännu snabbare måste du minska pressen på processorn. Åter är det mest effektiva "tricket" att avaktivera clouds i Video Options och sätta visual quality till 3.15. Detta borde förbättra den visuella kvaliteten.

3. TRIMNING FÖR EN KRAFTFULL DATOR

Det är rätt underligt att en Athlon 1 GHz, 256 MB RAM med GeForce2 GTS inte kan hantera *Flashpoint* med alla detaljer med en upplösning av 1024 x 768 och ett färgdjup på 32-bitar. Vi fick lite bättre prestanda genom att sätta ned frames per second till 15.30 och begränsa antalet polygoner per frame till 6.18. Vi slog samtidigt från object shadows for houses, trees och vehicles. Om det är någon av er som har ett grafikkort som stöder T&L ska ni välja hardware support från Preferences-menyn under Display Devices.

SKRUVA, SKRUVA, PILLA, SKJUTA ...

HÄR KAN DU HITTA JUST DIN DATOR

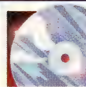
	LOW END	MID RANGE	TOP END
Screen Mode	800x600x32	1024x768x32	1024x768x32
Filtering Mode	Bilinear	Bilinear	Trilinear
Texture Colour Depth	32 bit	32 bit	32 bit
Level Textures	High	High	High
Other Textures	Medium	High	High
Detail Textures	Medium	Medium	Medium
Decal Limits	Medium	Medium	High
Projectile Limits	Low	Medium	High
Particle Detail	Low	Low	Low
Object Detail	Medium	High	High
Character Variations	High	High	High
Character Shadows	Low	Medium	High
Sound Channels	Medium	High	High
Sound Variations	High	High	High
Material Variations	High	High	High

HJÄLP PÅ VÄG Du behöver inte få panik om *Flashpoint* pressar datorn för hårt.

BLACK & WHITE

DET ÄR INTE SÅ KUL ATT LEKA GUD NÄR DATORN INTE VILL VARA MED, MEN ETT PAR SMÅ ÄNDRINGAR KAN GÖRA STOR SKILLNAD.





FINNS PÅ CD:N
Diverse *Black & White*-tools finns på *incite*-CD:n.

GUDATRIMNING! Enhörningar är mycket stiligare när de inte lider av spasmer ...

Om ditt grafikkort inte har något T&L-chip ska du reducera visibility distance på konfigurationsmenyn genom att välja installation under Lionhead Studios Ltd i början av spelet. Klicka på user-defined och flytta distance pointer till vänster. Om det fortfarande skakar ska du avaktivera följande under user-defined:
Shadows on landscape
Shadows on objects
Light on objects

Äldre 3D-kort som TNT2 eller Voodoo 3 har det svårt med grafiken. Du ska även avaktivera dessa:
High-resolution textures
Use detail textures
Reflections on landscape
Reflections on objects

Mycket minne gör skillnad i *Black & White* – ju mer RAM desto bättre. Vårt test gav följande resultat:
64 MB RAM: omöjligt
128 MB RAM: absolut minimum
256 MB RAM: bättre, men fortfarande inte riktigt bra

Voodoo 5 gjorde ett utmärkt jobb tack vare kortets lysande anti-aliasing-pestanda. Vi testade också det sprillans nya Hercules 3D Prophet 4500 som var fantastiskt i 32-bitars färg.

TRIBES 2

DET ÄR ETT AV DE BÄSTA MULTIPLAYER-SPELEN FÖR PC, MEN VAD GÖR DU OM DET KÖRS LIKA ILLA SOM EN SKODA PÅ GRUSVÄG?

En rejäl processor på 700 MHz eller mer fungerar bra om du sätter ned några av grafikdetaljerna. Med äldre grafikkort får du problem i 800 x 600 och 32-bitars färg eller mer. Rökmoln och explosionseffekter kan också sabotera din frame rate med ett TNT 2- eller Voodoo 3 kort. Du kan justera följande på settingsmenyn under graphics:
Terrain Detail: Sätts till ¼
Shadow Detail: Sätts till ¼
Shape Detail: Sätts till ¼
Visible Distance: Sätts till ¼
Sky Detail: No Sky Vertex
Lighting: Aktiverat

Du bör sätta interior detail till ¼ och låta Shape Detail stå på ¾. Undvik EAX under ljud, eftersom det har en mycket negativ inverkan på frame rate.

Om du har en WickedGL-driver till ditt Voodoo 3 uppstår grafikfel i *Tribes 2* HUD. Enligt Metabyte blir detta fixat till nästa WickedGL-driver. Alternativt kan du växla från OpenGL till D3D. På många Voodoo3-system fungerar *Tribes 2* nämligen bättre i D3D än i OpenGL.



HÄFTIGARE TRIBES Några enkla justeringar kan göra spelet fantastiskt mycket bättre.

BLIR VI SPELARE LURADE?

Max Payne kan genomföras på omkring 10 timmar trots ett pris på nästan 500 kronor. Är det rimligt? Vi undersöker om spelare får valuta för pengarna, och svarar på vad som är viktigast:
KVALITET ELLER KVANTITET?

Efter upprepade förseningar och rykten om att spelet var nedlagt kunde tusentals actionspelare lägga vantarna på *Max Payne* en dag i mitten av juli. Många av dem hade följt arbetet med spelet sedan den första presentationen för fyra år sedan så det formligen flög från hyllorna den första dagen.

Av Jon Brown

Kort efter klockan 11 samma dag hade vår engelska systertidning PC Gameplay en nyhet på sin webbplats som fick djungeltrummorna att explodera. Tidningen skrev att *Max Payne* kunde genomföras på 10 timmar – det är förbluffande kort tid med tanke på priset och i förhållande till konkurrenter som *Soldier of Fortune* och *Rune*, som båda tar minst dubbelt så lång tid att genomföra.

Kort efter klockan 11 samma dag hade vår systertidning PC Gameplay en nyhet som fick djungeltrummorna att explodera.

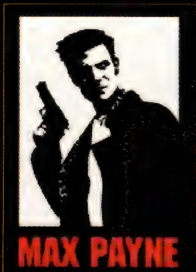
*Max Payne*s internationella distributör, 3D Realms, var snabbt ute med ett påstående att det tar minst 25 timmar att genomföra spelet, men incite PC Games recensent genomförde det på 7 timmar blankt. För en hängiven actionspelare finns här kanske underhållning för en weekend – för alla andra högst en vecka. Det är därför vi gjort den här artikeln, där vi söker svar på om PC-spel generellt sett är värda sitt pris i förhållande till den underhållning de levererar.

Hur kan ni mäta den tid det tar att genomföra ett spel? Jag har ju fortfarande *Civilization 2* installerat på min dator och jag spelar det hela tiden ...
Det finns ingen vetenskaplig metod att mäta den tid det tar att genomföra ett spel. Vissa spelare skyndar sig genom alla uppdrag på enklaste nivån för att kunna skryta med hur duktiga de är, medan andra dammsuger alla grottor och tar sig ut i alla hörn för att få med allt.

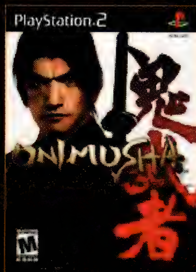
Utöver livstiden i ren single player kan man välja att spela ett spel igen på en annan svårighetsgrad, mot mänskliga motståndare över nätverk eller via Internet, och för många spel – t ex *Half-Life* – finns det *mods* (modifikationer) som tillför nya banor, landskap, nya datorstyrda motståndare osv. Allt detta förlänger ett spels livstid. För att kunna göra en rättvis jämförelse skriver vi här om hur lång tid det tar för en spelare att genomföra ett single player-spel.

Vi jämför med fem andra former av underhållning och räknar ut vad de kostar per timme. Trots ett pris på ca 500 kronor är PC-spelet ändå den billigaste formen av underhållning:

PC (Max Payne)	BIO (Jurassic Park 3)	PLAYSTATION 2 (Onimusha)	DVD (Me, Myself & Irene)	CD (Travis)	FOTBOLL (Sittplatsbiljett)
Pris: 479 kr	Pris: 75 kr	Pris: 599 kr	Pris: 199 kr	Pris: 179 kr	Pris: 120 kr
Längd: 10 timmar	Längd: 92 min.	Längd: 7 timmar	Längd: 2,1 timmar	Längd: 0,9 timmar	Längd: 1,5 timmar
Per timme: 48 kr	Per timme: 50 kr	Per timme: 85 kr	Per timme: 95 kr	Per timme: 197 kr	Per timme: 80 kr

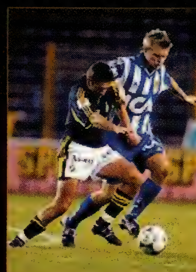












Jag är i alla fall säker på en sak: Jämfört med att gå på bio är det ofattbart dyrt att spela datorspel. Och spelen är ännu dyrare i Skandinavien än i USA!
Nej, det är de inte. Riktpriset i USA för *Max Payne* var vid premiären $44,99 – det är ungefär 480 kr dvs ungefär samma som spelet kostar i Sverige.

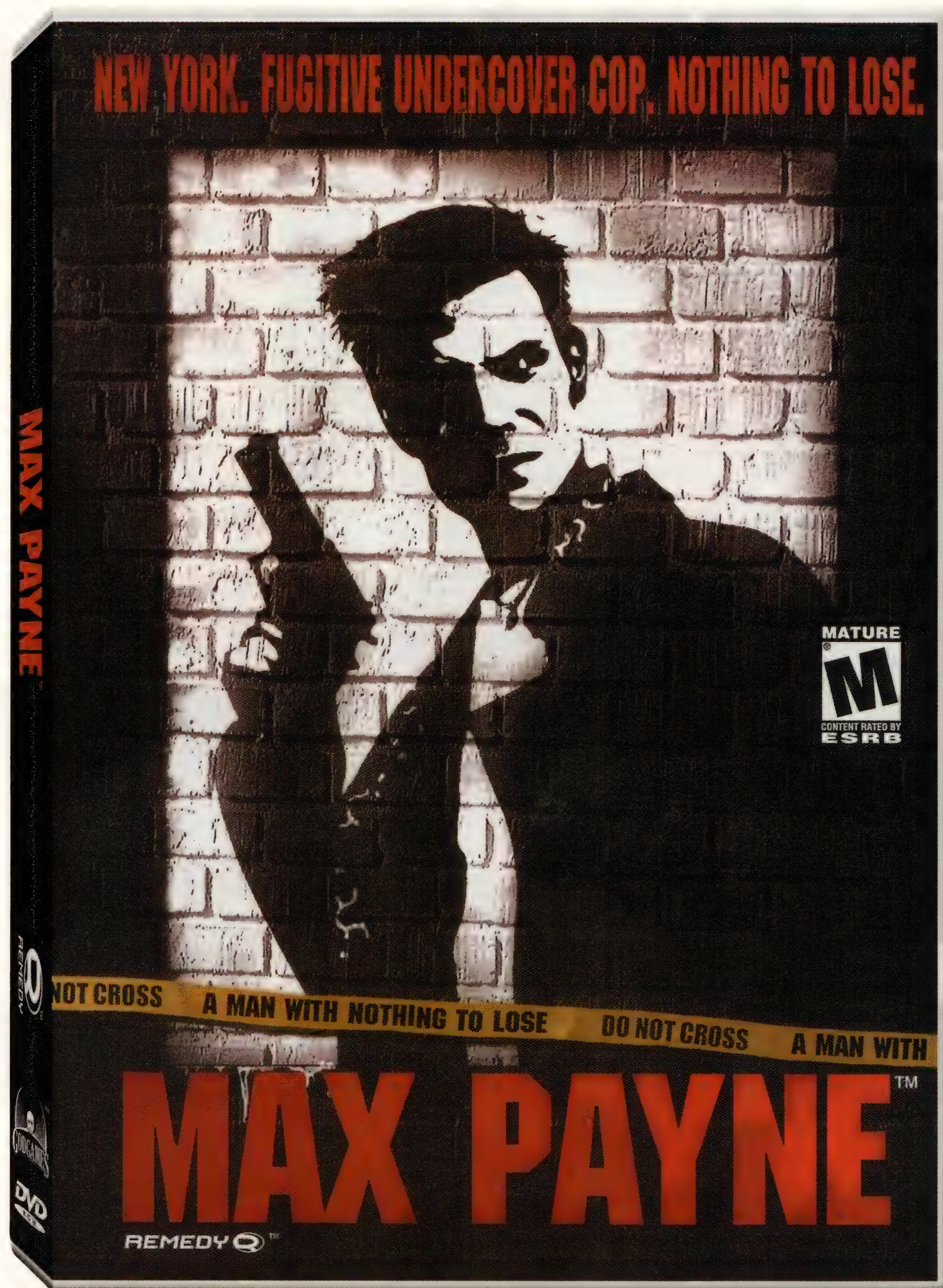
Du tar också fel när du tror att datorspel är en dyr hobby. I rutan längst ned till vänster visar vi att det är billigare per timme att spela ett typiskt PC-spel än att använda andra former av lätt underhållning. I rutan nämner vi *Max Payne*, men hade vi valt ett tyngre och mer tidskrävande spel som *Deus Ex* eller *Baldur's Gate 2,* skulle priset per timme kanske vara 10 kr. Det är för övrigt intressant att PC-spel generellt sett har längre livstid än PlayStation 2-spel. PC-spel är billigare, och du får mycket mer speltid för pengarna genom att spela på PC (ja, ja, vi vet att en PC kostar tre gånger så mycket som ett PlayStation 2, men nu skriver vi alltså om *spelen*). Exemplet i rutan, *Onimusha*, är ett lysande spel till PlayStation 2, men bara 8 timmars gameplay för 600 kronor – det håller ju inte.

Hallå, vad sägs om online-spel? Jag betalade 199 kronor för *Quake 3: Arena* och det har gett mig hundratals timmars suverän underhållning – och jag är inte färdig med det ännu ...
Du har bara betalat 200 kronor för spelet, OK, men det är ju inte direkt gratis att spela på Internet i Sverige. En någorlunda kraftfull förbindelse till Internet med en konstant uppkoppling lär normalt sett gå på 3-400 kronor i månaden, och även om priserna mot förmodan skulle börja gå ned så lär det ändå inte bli gratis.

De flesta online-spel är utvecklade i USA, där lokala telefonsamtal normalt sett är gratis – därmed är det också gratis att vara uppkopplad på Internet. Man ska också ta i beaktande att det finns en tendens att ta en månadsavgift för att få tillgång till att spela stora online-spel som *Everquest* och *Ultima Online*. Det har spelutvecklarna infört för att kunna täcka sina omkostnader för servrar och tekniker som ska se till att allt fungerar.

WW2 Online, den ambitiösa stridsflygsimulatorn som vi skriver om på en annan plats i tidningen, är gratis den första månaden, men kostar därefter $9,99 (omkring 100 kronor) i månaden. Därtill kommer sedan engångsutgiften för själva spelet. Ett spel av denna kaliber och storlek har dock i princip obegränsad livstid. Om det blir en framgång kommer det att öppna för detta nya sätt att betala spelen på, men ingen vet om det finns någon efterfrågan på annat än de online-rollspel som redan är framgångsrika. Vi förutspår att en stor grupp av spelare kommer att vägra att först betala för att få ett spel och sedan behöva betala från sitt konto varje månad för att få lov att spela det. Det kommer i alla fall att ta tid att vänja erfarna spelare vid idén. Rollspel som *Everquest, Ultima Online* och *Anarchy Online* har tiotusentals användare, så vem vet? Kanske kommer det om ett par år att kosta 50 eller 100 kronor i månaden för att få lov att spela *FIFA 2004* ...

Du har bara betalt 200 kr för *Quake 3: Arena*, visst, men det är ju inte precis gratis att spela på Internet i Sverige ...



MAX PAYNE kan spelas på 10-15 timmar. Det är 48 kronor i timmen och det tycker vi är OK.

Vad menar ni? Ni säger alltså att PC-spel ger mest för pengarna just nu, men att det snart är slut?
Det är i varje fall en möjlighet. Frågan kan sammanfattas så här: Vad vill du ha – kvalitet eller kvantitet? Några spelutvecklare tar fel och tror att man kan förlänga t ex ett realtidsstrategispels livstid genom att göra fem extra uppdrag, som bara är variationer på tidigare händelser och banor. Det går ut över kvaliteten.

Omvänt kan det gott vara så att *Max Payne* kan spelas på 10 timmar, men på de 10 timmarna upplever du mer och får bättre underhållning än om du spelar *Gangsters 2* eller *The Moon Project*, från nu och fram till den stund du trillar av pinn ...

FRAMTIDENS

NUTIDENS ACTION ... RED FACTION

Spelet som knuffade ned *Half-Life* från skjutaspelens tron. Den banbrytande grafiska Geo-Mod-motorn gör det möjligt att krossa omgivningarna till oigenkännlighet, vilket ger ett mer varierat gameplay.

SLAGFÄLT	Mars
FIENDER	För många!
BANOR/UPPDRAG	20 banor
VAPEN	15
GRAFISK MOTOR	Geo-Mod
MULTIPLAYER	Upp till 32 via LAN och Internet
UTVECKLARE	Volition
UTKOMMER	Finns redan i butikerna





1. Huvudpersonen är en gruvarbetare på Mars som leder ett uppror mot en ondsint multigalaktisk koncern.
2. Ibland får du användning för dina destruktiva tendenser när du t ex ska spränga dig förbi dörrar som är låsta.
3. Du kan dock inte förstöra allt. Skälet till detta är att man vill undvika att multiplayerbanorna slutar som rykande ödemarker.
4. Urvalet och designen av vapnen är bland det bästa vi sett i ett skjutaspel - allt från de mer normala skjutvapnen till de storslagna fusionsraketkastarna och totalförstörande infraröda rail guns.
5. Du kan också sätta dig bakom ratten på fem olika fordon och plöja dig fram genom banorna medan du lämnar ett spår av tillplattade fiender efter dig.
6. Dina fiender är ganska intelligenta och kommer att göra allt för att hindra dig. Se fram emot t ex den stora fängelseflyktsekvensen.

FRAMTIDENS ACTION ... SOLDIER OF FORTUNE 2

Namnet räcker nog för att ge *Soldier of Fortune 2* bra försäljningssiffror. Vi hoppas dock att producenterna, förutom större mängder blod och härjande, lägger lite tid på att förbättra fiendernas AI och göra ett mer varierat gameplay.

SLAGFÄLT	Nutidens verklighet
FIENDER	Ej offentliggjort
BANOR/UPPDRAG	70 banor, 10 uppdrag
VAPEN	24, inklusive tio olika granater
GRAFISK MOTOR	Quake 3
MULTIPLAYER	Ej offentliggjort
UTVECKLARE	Raven Software
UTKOMMER	April 2002





1. Förvänta dig ännu fler terroristfyllda utomhusbanor än i originalet i de 14 landskapen från Colombia och Kamtjatka till Jordanien och Sibirien.
2. John Mullins kan nu gömma sig, stå på knä och krypa. Du får alltså tänka lite mer än i originalet för att ha en chans att överleva.
3. Antalet så kallade "gore zones", som bestämmer hur många kroppsdelar du kan skjuta av dina fiender har ökats till 36.
4. Som i originalet får du kanoner och information hos vapenhandlaren Sam Gladstone.
5. På den här banan fungerar du som skytt på en stridshelikopter.

DOMEN: SOF 2 ser ut att på alla sätt bli bättre än ettan och innehåller ännu mer blod och grym action.

3D-SHOOTERS

MEDAL OF HONOUR: ALLIED ASSAULT

Med Steven Spielberg som idégivare och hans film *Saving Private Ryan* som förebild har *Allied Assault* potential att bli något riktigt stort. Det blir tal om action av den realistiska varianten där du bl a deltar i dagen D på Omaha Beach.

SLAGFÄLT	1942–1945 under andra världskriget
FIENDER	22 typer
BANOR/UPPDRAG	Över 20
VAPEN	21
GRAFISK MOTOR	Quake 3
MULTIPLAYER	För tillfället upp till 16
UTVECKLARE	2015
UTKOMMER	Februari 2002



FINNS PÅ CD:N
Se videon från *Medal Of Honour* på *incite*-CD:n.



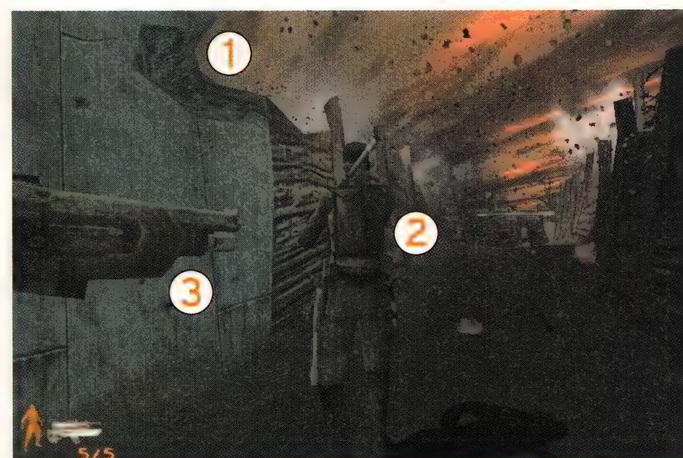
1. Krypskyttens paradis. Detta femte uppdrag, som utspelas i en sönderbombad fransk by, bygger direkt på *Saving Private Ryan*.
2. Under striderna kan du tillkalla luftstöd när motståndaren blir lite för svår att rå på.
3. Efter varje uppdrag får du en statistisk bedömning av din insats och denna bedömning ligger till grund för vilka medaljer du får med "Medal of Honor" som den största.
4. I verkligheten bidrog de tjocka uniformerna till att hålla ned blodflödet när man blev träffad, så vänta dig inga splatter-scener.
5. Ansiktsuttrycken ändras efter situationen. Här är ett par nedstämda nazister.

DOMEN: *Medal of Honour* har just skjutits upp fyra månader. Gott om tid att göra spelet ännu bättre.

IRON STORM

Iron Storm bjuder på en alternativ version av första världskriget. Spelet utspelas således på 60-talet där striderna fortfarande rasar i Europas skyttegravar och soldaterna mördar vilt med en blandning av gammaldags och toppmoderna vapen.

SLAGFÄLT	1964 i en alternativ jordisk verklighet
FIENDER	7 typer
BANOR/UPPDRAG	Ej offentliggjort
VAPEN	Över 10
GRAFISK MOTOR	Phoenix
MULTIPLAYER	Upp till 16 via LAN och Internet
UTVECKLARE	4X Technologies
UTKOMMER	April 2002





1. Det blir fem multiplayer-former: Deathmatch, team deathmatch, capture the flag, escort-assassination och drop the bomb, som kan köras som både arkad och simulation.
2. Fienderna omfattar allt från vakter från det rysk/mongoliska imperiet till kamikazeminhundar.
3. Förstapersonssynvinkeln är bäst när du är utomhus, medan tredjepersonsvinkeln kommer till användning när du ska titta runt hörn.
4. Fienderna kastar både egna bomber och dina egna granater i huvudet på dig.
5. Spelet innehåller en blandning av moderna vapen och diverse antika dödsmaskiner.

DOMEN: *Iron Storm* ser mycket lovande ut, men får nog svårt att besegra sina lite mer kända konkurrenter.

■ Producent: **EA Sports** ■ Utgivare: **EA Nordic, 08-546 645 00** ■ Pris: **499 kr** ■ **www.ea.com**

RAKT UPP I KRYSSET



Kungen bland fotbollsspel är tillbaka! Och **FIFA 2002** gör ännu en gång livet surt för sina talanglösa konkurrenter

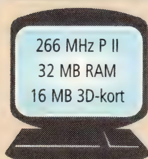
GENRE Sport

STATISTIK

Nu kan du själv försöka göra om bedriften att spela dig till VM i det mest realistiska PC-fotbollsspelet någonsin.

- Helt nytt passningssystem
- Ny domar- och tacklingsmodell
- 75 landslag
- 16 nationella ligor
- Zlatan given från start i landslaget?

HOW LOW CAN YOU GO?



För att få optimalt utbyte på en enkel PC kan du både justera ned detaljgraden och skärmupplösningen samt stänga av spelarradarn.

Nu gick det lyckligtvis bra för de blågula grabbarna i VM-kvalet. Men tänk om vi hade förlorat mot Turkiet på bortaplan, Markus Allbäck inte hade fått målfnatt mot Moldavien och Slovakien och Anders Svensson inte fått på sitt kanonskott mot Azerbajdzjan? I FIFA 2002 kan du själv försöka att styra Sverige eller ett av de 74 andra landslagen mot det förlovade landet, VM i fotboll i Japan och Sydkorea.

Av Jesper Melgaard

Det har efter hand blivit en årligt återkommande begivenhet att EA Sports ger ut sitt senaste spel i den mest populära fotbollsspelserien på PC. I år är inget undantag, och vi har som vanligt på förhand blivit översvämmade av lovord om alla de fantastiska nyheterna som FIFA 2002, enligt producenterna, kommer att innehålla jämfört med sina föregångare.

Till vår stora överraskning måste vi erkänna att de allra flesta av löftena faktiskt infrias i ett spel där inte minst grafiken är otroligt lyckad. Med ett hyfsat grafikkort i maskinen är spelet helt enkelt ruskigt snyggt att titta på. Både spelarna och de otaliga små mellansekvenserna som utspelas under matcherna är ytterst detaljerade, och ett bra exempel på hur stor den tekniska utvecklingen har varit inom spelvärlden sedan det första FIFA-spelet utkom för sju år sedan. Ibland känner man sig faktiskt frestad att bara låta datorn spela en match mot sig själv för att kunna luta sig tillbaka och njuta av de snygga effekterna (där framför allt ljussättningen och skuggorna är bättre än i konsolversionerna)



ENSAM IGENOM Realismen är tydlig i FIFA 2002 när du väggspelar dig genom försvaret ...



GRÄNSLÖST JUBEL ... och klämmer in bollen bakom keepern till åskådarnas stora förtjusning.

DET NYA HOPPET
I Sverige är det supertalangen Zlatan Ibrahimovic som pryder framsidan på *FIFA 2002*.





MED FRÅN START Nu ska jag jädrar i mig visa Lars-Tommy och de andra jönsarna hur ett lag *egentligen* ska tas ut ...



SNYGGT Både spelarna och deras dräkter har blivit ännu mer detaljerade att se på.

och de verklighetstrogna rörelserna. Okej, spelarna kan se lite vaxartade ut när du kommer för nära och deras ansiktsuttryck är, även om de är klart förbättrade jämfört med 2001-versionen, fortfarande ganska stela, men generellt sett är det en klar förbättring i jämförelse med föregångaren.

Spring i djupled

Förra året blev FIFA 2001 främst kritiserat för bristen på nytänkande i spelets gameplay. Det har man gjort något åt i den nya versionen med ett helt nytt passningssystem som den största nyheten.

I korta drag innebär det att du nu i långt större grad själv kan bestämma vart du ska slå dina passningar och hur hårda de ska vara. På så vis blir din överblick och ditt fotbollskunnande ännu mer avgörande när du med långa djupledspassningar, exakta skarvningar och smarta direktpass kombinerar dig genom motståndarens försvar. Spelarna har också blivit bättre på att uppsöka fria områden och sträcker upp armen i luften innan de springer sig fria. Samtidigt visar en streckad linje och en suddig fartrand efter varje enskild spelare vilken riktning de har tänkt sig att springa i (effekten kan stängas av när du känner dig förtrogen med spelet).

På det hela taget är spelet fullspäckat med smarta små detaljer som t ex autentiska spelardräkter med rätt logotyper

Det har dessutom blivit betydligt svårare att göra mål. Målvakterna är duktigare än tidigare och avslutningarna blir lätt slarviga när du pressas av ett par envetna försvarsspelare. Å andra sidan är tillfredsställelsen också så mycket större när man väl lyckas få den lilla läderkulan att sjunga i nätmaskorna. Domarna verkar också ha varit på vidareutbildning. De har i alla fall slutat upp med att vifta åt höger och vänster med röda och gula kort för minsta förseelse, och de följer i stora drag de officiella riktlinjerna från FIFA, så att de till exempel beivrar hänsynslösa tacklingar bakifrån och grova förseelser ger automatiskt rött kort.

Som att själv vara där

FIFA 2002 är med andra ord det klart mest realistiska fotbollsspelet hittills, och spelupplevelsen förstärks av att det har lyckats behålla den intensiva stämningen på de virtuella arenorna, där åskådarna har blivit mer levande och tränarna går och skakar på huvudet på sidlinjerna när deras manskap gör bort sig totalt ute på den virtuella gräsmattan.

På det hela taget är spelet späckat med små smarta detaljer som t ex nationella reklamskyltar och autentiska spelardräkter med rätt logotyper. Imponerande med tanke på att det, förutom de många

DET VAR EN GÅNG

Det har hänt otroligt mycket de sju år FIFA-serien har existerat på PC. Se här hur spelen har utvecklats, från den första dos-baserade fotbollsupplevelsen till de tredimensionella bolltrollare vi ser idag.



FIFA 96
Det första PC-spelet var DOS-baserat och grafiken därefter, men spelet fick toppbetyg hos recensenterna, eftersom det med den tidens mått mätt var enkelt att styra och fungerade bra. BBC:s fotbollskommentator John Motson debuterade i FIFA 96 och han har tillhört inventarierna sedan dess.



FIFA 97
Det första spelet i serien som använde 3D motion capture. Det betydde mycket mer realistiska rörelser hos spelarna på banan. Spelets artificiella intelligens hade också förbättrats, vilket innebar nya skott och finter, och så kunde man också spela inomhusfotboll, vilket var helt unikt.



FIFA 98
blev det stora genombrottet för serien, med intro av britpop-bandet Blur. Själva spelet var radikalt förändrat, och antalet klubbar, landslag och spelare hade exploderat. Styrningen var kraftigt förbättrad, och FIFA 98 var på det hela taget långt före alla andra fotbollsspel.



SPEL I DJUPLED När spelarna rycker sig fria markerar de med att höja armen i luften och samtidigt markeras deras rörelser med både en streckad linje och fartränder.

landslagen, också finns plats för 16 nationella ligor, naturligtvis med Allsvenskan som en av dem. Därtill kommer en lång rad bonusturneringar som t ex EM och de afrikanska mästerskapen, som du inte får tillgång till förrän du har klarat VM-kvalet med en nation från samma område.

Den artificiella intelligensen är i allmänhet bra, och det är sällan spelarna gör några riktigt stora oprovocerade misstag. Svårighetsgraden har också ställts in bra, så att du kan ställa in den exakt efter din egen förmåga och dina egna behov (genom att justera motståndarnas färdigheter, hastigheten



SVINHUGG Mellansekvenserna är otroligt snygga och stämningsfulla. Här har Paul Scholes stämplat Oliver Kahn i höfthöjd ...



UT! ... och bestraffas också av den kompetenta domaren med ett rött kort. Tröjdragningar och stämplingar accepteras inte i *FIFA 2002*.



FIFA 99
Spelet slog alla försäljningsrekord. Det var det första FIFA-spel som på allvar fokuserade på de nationella ligorna, där man kunde följa sitt lag genom en hel säsong fram mot mästerskapet. Dessutom kunde man i högre grad kombinera spelarnas rörelser och t ex dämpa bollen med bröstet.



FIFA 2000
Här nådde både grafik och ljud för första gången de höjder vi ser idag. Samtidigt kunde man spela i karriärläge där man skulle kämpa sig upp genom divisionerna och erövra både nationella och internationella priser på vägen. Dessutom fanns nu USA-ligan, *Major League Soccer*, med.



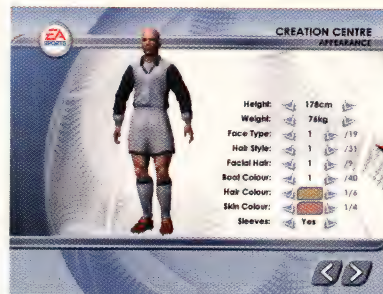
FIFA 2001
EA Sports lyckades åter med att få till en stor hit i den välbeprövade serien. Spelet innehöll kraftigt förbättrade animationer, avancerad artificiell intelligens, stämningsfulla ljudeffekter, förenklade menyer och officiell licens för att använda autentiska speldräkter och reklamskyltar.



FIFA 2002
Det kan mycket väl vara upplagt för en ny försäljningssuccé med det senaste FIFA-spelet. Det nya passningssystemet gör upplevelsen mer realistisk, och samtidigt har både grafik och ljud på nytt blivit våldsamt förbättrade. Därtill kommer ett antal internationella turneringar från hela världen.



STRÖMLINJEFORMAT De många menyerna har ännu en gång finputsats (inklusive de riktiga klubb- och ligalogotyperna) och inte minst förenklade efter alla konstens regler så att de håller samma höga grafikstandard som resten av spelet.



FRANKENSTEIN Du kan nu gå ännu mer in på detaljer när du skapar dina egna spelare.



SNABB FRISÖR Du kan t ex förse dem med ett antal olika ansiktsuttryck och frisyrer.

eller diverse hjälpmedel), och på det hela taget är mängden valmöjligheter (inklusive åtta justerbara kameravinklar) närmast oändlig. Det har således också blivit möjligt att själv ställa in styrningen, vilket är en bra idé eftersom de fördefinierade knapparna ibland kan vara fullständigt omöjliga att få ordning på.

Ojämnheter på banan

FIFA 2002 är dock inte perfekt. För det första uppför sig bollen inte särskilt realistiskt i luften och verkar samtidigt vara i det närmaste limmad vid spelarnas skor när de väl har fått den under kontroll.

Antalet möjliga finter har minskats så att du faktiskt bara har en enda att använda dig av när du försöker att ta dig förbi motståndarna. Det kanske hjälper till att höja realismen, men i gengäld tar det bort lite av skrytvärdet i att till exempel snurra runt 360 grader och lyfta bollen över sitt eget huvud innan du slår den i mål.

EA Sports har ännu en gång lyckats överträffa sig själva och skapa det hittills bästa PC-fotbollsspelet på marknaden.

Du kan heller inte längre ändra taktik med ett enkelt tryck på en tangent under matcherna, utan måste i stället pausa spelet och sedan gå in på menyn. Men det största problemet är dock att man av oförklarlig anledning har tagit bort möjligheten att träna upp dina färdigheter innan du spelar match. Med tanke på de många nyheterna i spelets gameplay skulle det vara trevligt att träna lite bollkänsla innan du ställer upp för match med ditt lag. Men så skulle det tydligen inte få vara, så det enda sättet att träna upp dina färdigheter är att spela en rad matcher på den enklaste svårhetsgraden innan du går vidare till nya och större utmaningar. Det ändrar dock inte det faktum att EA Sports ännu en gång lyckats överträffa sig själva och skapa det hittills bästa PC-fotbollsspelet på marknaden. Det handlar kanske inte direkt om den spelrevolution vi hade hoppats på, utan snarare ett naturligt steg i utvecklingen av en framgångsrik spelserie, där både gameplay och grafik når nya höjder.

Vi ser redan fram mot vad de ska hitta på till nästa gång.



KLARA ATT ÅKA ÖSTERUT FIFA 2002 är fyllt med nya underhållande jubelscener, så när du gjort om landslagets bravad är det bara att ringa in lite polare och fira rejält ...

DOMEN

FIFA 2002

TEKNIK

Minimum	266 MHz Pentium II	32 MB RAM	16 MB 3D-kort
Rekommenderas	500 MHz Pentium II	64 MB RAM	32 MB 3D-kort

Grafik Software rendering ✗ Direct3D ✓ 3dfx ✓ OpenGL ✓
Ljud EAX (SB Live!) ✓ Aureal 3D ✓ Dolby Surround ✓

MULTIPLAYER ■ Max antal spelare: PC - 4 LAN - 20 Internet - 20
■ Antal spelare per CD: 4 ■ Antal CD per spel: 1 ■ Minimum modem: 56,6 kbps

MULTIPLAYER-BETYG **8**

KONKURRENTER

■ FIFA 2002
Fotbollsriket har fått en ny kung, med förnyat gamplay och förnyad grafik kan det lugnt sitta kvar på tronen.

■ FIFA 2001
Fram tills nu det bästa fotbollsspelet på marknaden. Har både snygg grafik och ett lättillgängligt gameplay.

■ FIFA 2000
Ännu ett spel i serien, som för ett par år sedan imponerade med sin då mycket fina grafik. Är dock föråldrat idag.

■ Microsoft International Football
Ett hyggligt fotbollsspel, som dock satsar mer på action än på renodlad realism.

PLUS & MINUS

+ Det nya passningssystem ökar realismen till nya höjder.
+ Otroligt snygg och inte minst stämningsfull grafik.
+ Bra AI gör att spelarna uppför sig som i verkligheten.
+ Feta ljudeffekter och musik av Gorillaz och Ministry Of Sound.
- Bollen klistrar sig orealistiskt fast vid spelarnas skor.
- Det saknas en träningsbana där man kan lära sig spelets nya gameplay.

BETYG

Det klart bästa fotbollsspelet hittills, bara ett par dumma småfel från en klockren nia. Förnyat gameplay och bildskön grafik drar upp, bristen på träningsmöjligheter och orealistisk bollkontroll drar ned.

8

TALANGER TESTAR FIFA 2002

Det är ju en sak vad en försoffad spelrecensent tycker, men en helt annan vad verklighetens experter har att säga. Vi bad ett par av allsvenskans unga talanger, mittfältaren **STEFAN ISHIZAKI** från AIK och målvakten **ERLAND HELLSTRÖM** från svenska mästarna Hammarby att provspela *FIFA 2002* och säga vad de tycker

"Åh nej, inte nu igen!" Erland Hellströms utkast och utsparkar påminner om spjutkastning för synskadade när bollen åker över sidlinjen för femtielfte gången – och det är ändå en förbättring från de tre-fyra första som han i stället sparkade ut över egen kortlinje ... Bättre än så måste han nog göra om han ska få ta över målvaktsjobbet i Hammarby nästa säsong.

En riktigt solig och fin höstdag, bara ett par dagar efter att AIK och Hammarby drabbat samman i slutet på Allsvenskan och AIK krossat Hammarby på slutet har vi stämt träff med en spelare i varje lag hos Electronic Arts för att se vad riktiga fotbollsspelare tycker om EA:s nya och mer realistiska gameplay.

Efter en del inledande pillande med laguppställningar och spelarnas utseende (likheten är inte 100 % kan man säga utan att överdriva) kastade vi in spelarna i en derby-repris med sina egna lag.

Stefan Ishizaki får snabbast koll på att man måste vända upp rätt innan man passar och skjuter och innan Erland fått ordning på sitt spel har AIK gjort om bedriften att slå de svenska mästarna, den här gången på datorn, men precis lika övertygande.

"Det är mycket mer realistiskt nu," säger Stefan, "men det är bra mycket svårare att få passningarna att stämma." Erland håller med och säger, "Det är inte helt enkelt att rikta in spelaren när man ska skjuta eller passa, men det gör nog bara att spelet håller längre och är faktiskt inte dumt när man väl fått ordning på det."

HUR FILMAR MAN?

"Domarinsatserna är helt OK," tycker Stefan, men Erland verkar inte helt hålla med sedan han fått en spelare brutalt nedgjord utan så mycket som en antydan till att det gula kortet ska komma fram. Båda spelarna tycker också att väggspelet, de markerade spelvägarna och den bättre målvaktsinsatsen har förbättrat spelet, men Stefan kommer med ett intressant inlägg, "Jag vill ha tillbaka möjligheten att filma som fanns i FIFA -99 ..."

De är överens om att spelet generellt sett är både snyggt och kul, men på frågan om det kan vara en hjälp för en riktig fotbollsspelare säger de lika samstämmigt att, "Det är två helt skilda världar.

För en fotbollsspelare är det stor skillnad på att stå på en riktig plan och att försöka styra ett digitalt lag till seger. Men för de som bara tittar på fotboll har EA fått till precis rätt stämning och känsla. Det är både realistiskt och följsamt och med den livliga publiken kan man nästan tro att det är en riktig TV-sändning man tittar på."



KONCENTRATION Det är inte som riktig fotboll tycker de två spelarna, men spänningen går inte att ta fel på.

STEFAN ISHIZAKI
19-årig mittfältsspelare i AIK, ursprungligen från Rågsveds IF.



STEFANS DOM

BETYG

Det har blivit svårare att passa och spelet har generellt blivit mer realistiskt än tidigare, men var är filmningsknappen ...

8

ERLAND HELLSTRÖM
21-årig reservmålvakt i svenska mästarna Hammarby. Från Bollstanäs SK.



ERLANDS DOM

BETYG

Det kräver en del övning att få ordning på den nytillkomna realismen, men när man vant sig känns det mycket bra.

8



MÅL! Stefan Ishizaki kände inte riktigt igen sig i spelet, men var den som först fick grepp om FIFA 2002:s nya gameplay.

VINN en EA-plansch med Erlands och Stefans autograf, samt ett exemplar av FIFA 2002.



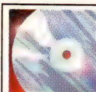
Allt du behöver göra är att maila oss svaret på nedanstående frågor tillsammans med ditt namn och din postadress.

1. Vad heter Erland Hellströms kände far?
2. Vad har EA Sports för slogan?

Maila svaren till pcgames@intertec.se med ämnesraden "FIFA-tävling"

■ Producent: **Bethesda Softworks** ■ Utgivare: **KE Media, 08-445 50 50** ■ Pris: **499 kr** ■ **aom.bethsoft.com**

ÄKTA VIT MAGI



ER PÅ CD-EN
Art of Magic-demot finns på din *incite*-CD.

GENRE **Rollspel/strategi**

STATISTIK

Ett magifyllt rollspel med element av strategi. Du spelar den unge trollkarlen som kastas ut i en rasande strid mot Chaos-horderna.

- 30 solouppdrag
- 50+ spell-typer
- 22 varelser
- Ren magi (inga trollkonster)



incite Golden Award

Har du klart för dig hur många saker en DUKTIG TROLLKARL kan gömma i ärmen?

Det finns två grundläggande former av magi: Vit magi och svart magi. Den vita magin är kärleksmagi, ren och spröd som en jungfrus kyss. Den svarta magin är den ondskefulla. Folk som förstår sig på magi säger att den som kastar svart magi i kretslopp runt Jorden får tillbaks den i nacken en dag. Detta spel är vit magi.

Av Mark Robins & Thorstein Carlskov

Det vi förväntar oss av ett modernt rollspel är magifylld, hektisk action med dreglande monster och fler eldklot än vid en brand i en kinesisk krutfabrik. Problemet är att det är helt orimliga krav. Förutom när vi har med *Art of Magic* att göra. Det är ett strålande litet rollspel med många strategielement. Och det innehåller flera pyrotekniska effekter än vi någonsin hade vågat hoppas på.

Art Of Magic är välpolerat och ytterst spelbart. Konceptet är enkelt: Du kan kasta både offensiva och defensiva spells, och du kan kalla fram olika monster för att kämpa vid din sida mot andra trollkarlar. Spelet avviker dock från sin föregångare (*Magic & Mayhem*) genom att vara i full 3D.

Den nya kampanjen är utspridd på 30 uppdrag, och vi följer historien om den unge trollkarlen Aurax, som kämpar mot Chaos-styrkorna i ett försök att återskapa fred och ordning i en krigshärjad värld. På varje bana finns det normalt sett en enda trollkarl som ska nedkämpas, men det finns också sekundära uppdrag som ska utföras, till exempel att tala med en viss karaktär.

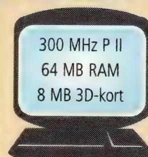


EN KANIN UR HATTEN En viktig del av spelet är att du kallar fram monster som kan hjälpa dig i kampen mot världens ondska.



HETARE ÄN HELVETET Spelet innehåller en lysande multiplayer-spelform, där det finns plats för åtta trollkarlar.

HOW LOW CAN YOU GO?



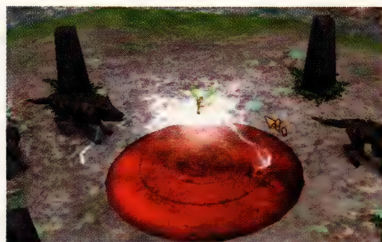
Art Of Magic har en rad olika alternativ som kan användas för att minska detaljgraden i grafiken och upplösningen. Ibland kan det dock bli så hektiskt att dessa minimispecifikationer kan bli lite andfådda.



FÖRTROLLANDE Grafiken är alltid bedårande. Magi har aldrig förr varit så vackert.



EN NY ERA Bytet till 3D-grafik innebär att *Art of Magic* inte känns lika stelt som andra rollspel.



KAFFEKNAPPEN? För att kunna kasta spells med framgång ska du hitta spelets olika "uppladdare."



FEL ELLER FRAMGÅNG Magi kan antingen vara förödande framgångsrikt eller djupt problematiskt för trollkarlen.

Till din hjälp på resan har du en lång rad spells. Vissa spells ger direkta resultat – till exempel fireball – men de flesta spells används för att kalla fram monster som du kan använda som infanterister. Det kostar mana att kasta spells. Som kompensation har varje bana en rad "recharge points", där du kan ladda upp dina krigare. Ju fler recharge points du kontrollerar, desto snabbare kan du ladda upp din armé, och desto större chans till seger har du.

Art of Magic har David Copperfields utstrålning, med Houdinis förunderliga magi.

När du har genomfört ett uppdrag får du erfarenhetspoäng som kan användas till att uppgradera dina varelsers statistik. Du kan också rekrytera datorstyrda vänner som kan hjälpa dig på vägen. Samtidigt är alla banor överströdda med magiska föremål och helningsuppgraderingar som du kan samla på dig, om du har behov av dem.

Single player-kampanjen är ett underhållande, om än inte särskilt originellt rollspel. Det är multiplayer-spelet som är kärnan i *Art Of Magic*. Upp till åtta spelare, människor eller maskiner, kan kämpa i fantastiska, magiska slag. Återigen är det av stor vikt att man väljer rätt spells från början, så att man kan få kontroll över spelets viktiga recharge points. Eftersom det också finns så stor variation i varelsernas förmågor – några kan flyga och vissa är snabba medan andra är starka – är strategi ett avgörande element och det är viktigt att kunna tänka och reagera snabbt.

Art Of Magic har David Copperfields utstrålning och Houdinis förunderliga magi. Det är en solid blandning av rollspel och strategi med massor av variation på temat. 3D-grafiken är snygg och varierad, och datorns artificiella intelligens är strålande. Det är kort och gott ett exempel på vit magi.

CHAOS-TEORI

Mark'S TURN

Art Of Magic är faktiskt baserat på ett klassiskt spel från 1984, nämligen spelet Chaos till Sinclair Spectrum, som skrevs och gjordes av Julian Gollop. Han var också ansvarig för det originella X-Com-spelet. Det var ett turn-baserat rollspel med plats för upp till åtta spelare. Trollkarlar kastade spells och kallade fram monster i en strid alla mot alla till döds. Det hade bara primitiv 16-färgers grafik som inte såg mycket ut för världen, men många av spelets fina gameplay-element lever faktiskt i högsta välmåga i *Art Of Magic*.

DOMEN

ART OF MAGIC

TEKNIK

Minimum	300 MHz Pentium II	64 MB RAM	8 MB 3D-kort
Rekommenderas	400 MHz Pentium II	128 MB RAM	16 MB 3D-kort

Grafik Software rendering ✗ Direct3D ✔ 3dfx ✔ OpenGL ✔

Ljud EAX (SB Live!) ✔ Aureal 3D ✔ Dolby Surround ✔

MULTIPLAYER Max antal spelare: PC - 1 LAN - 8 Internet - 8
Antal spelare per CD: 1 Antal CD per spel: 1 Minimum modem: 33,3 kbps

MULTIPLAYER-BETYG **9**

KONKURRENTER

Baldur's Gate 2
Det är fortfarande det vildaste och mest magifyllda rollspel som finns på PC-marknaden idag.

Art of Magic
En otroligt underhållande blandning av rollspel och strategi, med alla de grafiktrollkonster man kan önska sig.

Diablo
Ett fantastiskt bra spel, som dock till skillnad från *Art of Magic* är mer inriktat på action än strategi.

Magic & Mayhem
Föregångaren till *Art of Magic* är fortfarande ett utmärkt spel, som dock saknar den välputsade ytan.

PLUS & MINUS

+ En fullmatad blandning av rollspel och strategi.
+ Lysande multiplayer, som också kan spelas mot datorn.
+ Massor av olika spells och miljöer att utforska.
+ En välfungerande grafikmotor som enkelt kan utökas.
- Handlingen är inte den mest välskrivna och överraskande.
- Du får inte lov att dräpa David Copperfield. Synd.

BETYG

Här finns fler överraskningar och höjdpunkter än i en duktig trollkarls höga hatt. Vi har gett spelet en Golden Award trots att single player-kampanjen bara får betyget 8. Multiplayer är suveränt.

8

■ Producent: **Red Storm Entertainment** ■ Utgivare: **Ubi Soft, 08-564 351 30** ■ Pris: **449 kr.** ■ **www.ghostrecon.com**

GHOST RECON

Ghost Recon har lagt den tunga planeringen på hyllan och flyttat ut handlingen i Guds fria natur, men spelet liknar fortfarande _Rainbow Six_ mer än _Counter-Strike_. Det krävs arbete för underhållningen, men belöningen motsvarar lyckligtvis insatsen med råge.

Av David Heinemeier Hansson

Topphemliga militärenheter med smarta kodnamn har alltid varit en säker vinnare, men få företag har lyckats utnyttja konceptet så bra som Red Storm. Med rättigheterna till Tom Clancys historier om politiskt rävspel, uppflammande brännpunkter och ärofulla män har företaget en stor fördel framför konkurrenterna. Det är därför uppfriskande att se att Red Storm har ändrat markant på ett recept som de säkert kunde ha mjölkat under många år.

Markanta ändringar finns det gott om. Viktigast är avskaffandet av den detaljerade (eller långsamma) planläggningen innan din styrka sätts in i strid. Hela förberedelsen består av en kort briefing om uppdragets framgångskriterier, där man samtidigt får uppdragets bakgrund summerad för sig. Urvalet för ditt team är också kraftigt minskat. I stället för att sätta samman varje del av de maximalt sex soldaternas utrustning får du nu nöja dig med att välja en roll, där all utrustning är samlad i ett paket. Utbudet består av krypskyttar, sprängämnesexperter, maskingevärsskyttar och vanliga M16-beväpnade infanterister.

Senare i spelet kan sortimentet utökas med en rad specialister, som tilldelas som belöning för lösande av bonusuppdrag. Du kan till exempel få Susan Grey, som beväpnad med en ljuddämpad MP5 kan rädda gisslan utan att bli upptäckt. Du kan givetvis också bara följa den rekommenderade uppställningen, men under alla omständigheter lägger du mer tid på att skicka fiender till livet bortom

Du älskar *Rainbow Six*? COUNTER-STRIKE ÄR FINA FISKEN? Gör dig redo för *Ghost Recon*, som har lånat mycket från båda spelen.

GENRE Action



ÖVERVÄLDIGANDE REALISM Grafik och animationer imponerar gång på gång med sin realism.



RÅDSLAG I FÄLT Ledaren av gruppen efterlyser en man med en plan. Är det du?



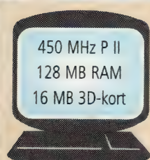
MELLAN BÖNDER OCH BILAR Det växlar mellan stad och landsbygd på de varierade banorna.

STATISTIK

Du är medlem av en militär enhet på uppdrag. Smygande action som kräver hjärnceller. Om du njöt av *Rainbow Six* kommer du att älska *Ghost Recon*.

- 15 single player-uppdrag
- Upp till 36 spelare
- Massor av tunga vapen
- 36 spelare

HOW LOW CAN YOU GO?



Vi har här ett typiskt exempel på de nyare, maskinkrävande actionspelen. Det kräver kraft att köra animationer och artificiell intelligens, men du har alla möjligheter att anpassa det till ditt system.

detta än på smart planering. En ändring som sätter mer fart på spelet och gör att det känns mer som underhållning än arbete att spela uppdrag efter uppdrag.

Ljudet av tillfredsställelse

Planeringen är dock inte helt borttagen. Den har bara ryckt ut på slagfältet via en kommandoöversikt, som ständigt kan kallas fram för att ändra på strategin. Du tar själv på dig att leda ett av de upp till tre teamen, och styr sedan de andra i position.

Det är läckert att man kan växla taktik från det ena ögonblicket till det andra, samtidigt som att man fortfarande kan lägga upp en komplicerad anfallsplan. Och med rätt användning av tiden och kunskap om fiendens placering kan det hela bli till en rejält tillfredsställande högre helhet. Ljudet av krypskyttens skott från höjden, dånet från maskingeväret och de tre M16-infanteristernas kontrollerade salvor medan de stormar ett slumrande ryskt läger ger en känsla utan dess like. Problemet är bara att en sådan känsla kräver en ibland oöverkomlig mängd förarbete för att lyckas. Samtliga enheter ska ledas fram till sina positioner, sättes i det rätta vänteläget och sedan skickas i strid vid exakt rätt tidpunkt. När den inveckläde uppställningen äntligen är på plats och det hela sedan misslyckades eftersom krypskytten var placerad lite för bra i skydd av en sten för att kunna ta initiativ, eller för att du blir nedmejad av en maskingevärssalva från dina egna, är frustrationen stor. Lyckligtvis går det att spara var som helst, när som helst. Ett snabbt tryck på F7 för dig tillbaka till sekunderna strax innan anfallet, så att du kan göra nödvändiga ändringar.

Skönetsfläckar

Den artificiella intelligensen är både spelets styrka och svaghet. När man gör som utvecklarna har tänkt sig är både vänner och fiender övertygande, och man glömmer nästan att det inte är människor man spelar mot. Verkligheten tränger sig dock på när intelligensen i nästa sekund inte existerar.

Lyckligtvis lider sinnesintrycken inte av samma sjukdom. Grafiken är mycket imponerande när man betänker de stora öppna områden som grafikmotorn måste hantera. Animationerna är också trovärdiga och varierade. Men mest av allt imponerar spännvidden för väderförhållandena, där både snö och regn är realistiskt återskapade. Växlingen mellan natt och dag och

BRIAN UPTON-INTERVJU

Vi vill inte nedvärdera Tom Clancy, men det mesta av *Ghost Recon* kommer från Brian Upton. Vi har talat med honom.



PCG: Vilka är skillnaderna mellan *Rainbow Six, Rogue Spear* och *Ghost Recon*? Kommer seriens fans att känna igen sig?
BU: Det finns fem områden där *Ghost Recon* avviker från de tidigare spelen: fokuseringen på militären, utomhusmiljöerna, gränssnittet, karaktärssystemet och utrustningen. Det är dock mycket som inte har ändrats. Spelet ska inte vara helt nytt och oigenkännligt – vi vill att det ska tilltala våra fans, så mycket av gameplay-kärnan i *Rainbow Six* är bevarad i *Ghost Recon*.

PCG: Hur liknar *Ghost Recon* de tidigare spelen?
Vi har fortfarande de realistiska striderna, där ett skott kan bli din död. Det tillför en viss realism att man kan dö när som helst. Det finns inga power-ups eller health bars. Och så finns fokuseringen på de verkliga vapnen. Det är ju en av de saker som folk förknippar med Tom Clancy. Det är insider-information. Precisionen i detaljerna, den verklighetsnära taktiken, korrekta vapen och en trovärdig handling. Alla dessa saker har vi tagit med oss till *Ghost Recon*.

PCG: Hur mycket av den gamla *Rainbow Six*-motorn finns kvar?
BU: Bitar här och där. 40 procent. Bildbehandlingen skiljer sig mycket, men en del av det gamla animationssystemet finns kvar. Lite av den artificiella intelligensen har ändrats, medan annat är återanvänt. En del av ljudprogrammeringen finns också kvar. I stället för att bygga vidare på Rainbow Six gick vi in och delade upp det och återanvände de bästa delarna. Det var mycket som fungerade bra, och som det skulle varit dumt att inte ta tillvara på.

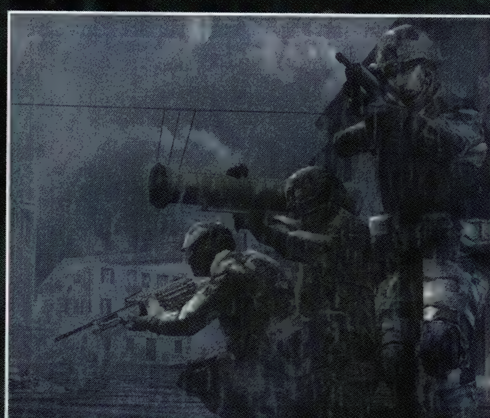
Hur skiljer sig Ghost Recon från andra shooters i första person?
Ghost Recon är inte bara en förstapersons-shooter. Vi har alltid kallat *Rainbow Six* den "tänkande människans shooter", eftersom det är fokuserat på strategi, och det har vi behållit i *Ghost Recon* eftersom folk inte bara vill springa runt och spränga saker i luften. *Rainbow* och *Rogue* byggde på paranioa, alltså känslan av att man inte visste vad som gömde sig bakom nästa hörn. Samma sak gäller i *Ghost Recon*, även om det har ändrats lite så att det huvudsakligen utspelas i stora utomhusmiljöer. Nu är det inte så mycket en fråga om vad som gömmer sig bakom hörnet, utan mer om vad som gömmer sig bakom kullen där borta.



MORD OM NATTEN På natten är det en fördel med mörkerglasögon.



SNYGGA ANIMATIONER Effekterna är snygga, men det är konstigt att man inte ser sina egna mynningsflammor.



GÅSHUDSFRAMKALLANDE REALISM Det är bilder som dessa som gör att man fortfarande spelar datorspel ...

REALISMEN I HÖGSÄTET
Grafik och gameplay utgör gemensamt en större helhet i *Ghost Recon*. När man springer runt därute i skogen tillsammans med grabbarna känner man sig förflyttad till en av verklighetens krigszoner.

Dina trupper blir utsatta för allt från dimmiga träsk till gröna kullar och till Röda Torget i ett sönderskjutet Moskva.

mellan stads- och naturuppdrag är också lyckade. Dina trupper blir utsatta för allt från dimmiga träsk till gröna kullar och till Röda Torget i ett sönderskjutet Moskva. Man kan dock undra över varför man inte kan se elden från sitt eget vapen som i de flesta andra 3D-skjutaspel. Man glömmer snabbt denna brist, men det tar bort lite av nöjet med att använda speciellt de tunga vapnen.

Perfekt nästa gång

Ljudeffekterna är som helhet inte lika imponerande. En M16 låter inte alls lika mäktigt i verkligheten som man är van vid från film. De realistiska upptagningarna från skjutbanan saknar dramatisk effekt.

Sammantaget är *Ghost Recon* dock en särdeles kompetent blandning av strategi och action, som med sin uppfriskande variation förmår att hålla intresset uppe och flera gånger är så spännande att hjärtat bultar.

Dessvärre är den primära kampanjen lite väl snabbt avslutad (cirka 10 timmar), men den tål lyckligtvis mer än en genomspelning tack vare de unika uppdragen. Om Red Storm i den närmast garanterade fortsättningen på denna avstickarserie kan putsa till den artificiella intelligensen, göra kommandogränssnittet snabbare att använda samt fördubblar antalet uppdrag blir det helt perfekt. Vi återkommer inom kort med en recension av spelets multiplayer-del.

DOMEN

GHOST RECON

TEKNIK

- **Minimum** 450 MHz Pentium II 128 MB RAM 16 MB 3D-kort
- **Rekommenderas** 800 MHz Pentium III 128 MB RAM 32 MB 3D-kort
- **Grafik** Software rendering ✗ Direct3D ✓ 3dfx ✓ OpenGL ✓
- **Ljud** EAX (SB Live!) ✓ Aureal 3D ✓ Dolby Surround ✓

MULTIPLAYER ■ Max antal spelare: PC - 1 LAN - 36 Internet - 36
■ Antal spelare per CD: 1 ■ Antal CD per spel: 1 ■ Minimum modem: 28,8 kbps

MULTIPLAYER-BETYG ?

KONKURRENTER

■ Counter-Strike
Det är ju nästan ofattbart att en mod till *Half-Life*, utvecklad av amatörer, håller en så hög nivå.

■ Red Faction
Det bästa skjutaspelet som har utkommit i år. Vi låter dock *Return to castle Wolfenstein* lura i kulisserna ...

■ Ghost Recon
En lyckad blandning av action och strategi, som dock kunde blivit helt perfekt med några få ändringar.

■ Swat 3
Ett smyga-actionspel i stil med *Rogue Spear*, som man kan spela i timtal.

PLUS & MINUS

+ 15 otroligt varierade uppdrag med imponerande grafik.
+ Blandingen av action och strategi är mycket lyckad.
+ Krypskytten är inte längre spelets totalt dominerande figur.
+ Realismen i alla spelets detaljer skapar stämning.
- Den artificiella intelligensen är ibland att betrakta som totalt ignorant.
- Uppdragens svårighetsgrad varierar för mycket.

BETYG

Ghost Recon är en särdeles lyckad blandning av action och strategi, *Counter-Strike* och *Rainbow Six*. Grafik och animationer är ytterst realistiska, men spelets AI är ibland en ren förolämpning.

8

■ Producent: **Neversoft** ■ Utgivare: **PAN Interactive, 08-597 962 50** ■ Pris: **499 kr** ■ **www.activision.com/games/spiderman**

GIFTIG SPINDEL

GENRE Action

SPINDELMANNEN kastar sig från PlayStation till PC med framgång



Spindelmannen blev biten av en radioaktiv spindel och fick både övernaturliga krafter och fast anställning som superhjälte. Det har sålts miljoner serietidningar och gjorts åtskilliga filmer och TV-serier med denna hjälte, och naturligtvis får vi honom också som datorspel.

Av Jon Brown

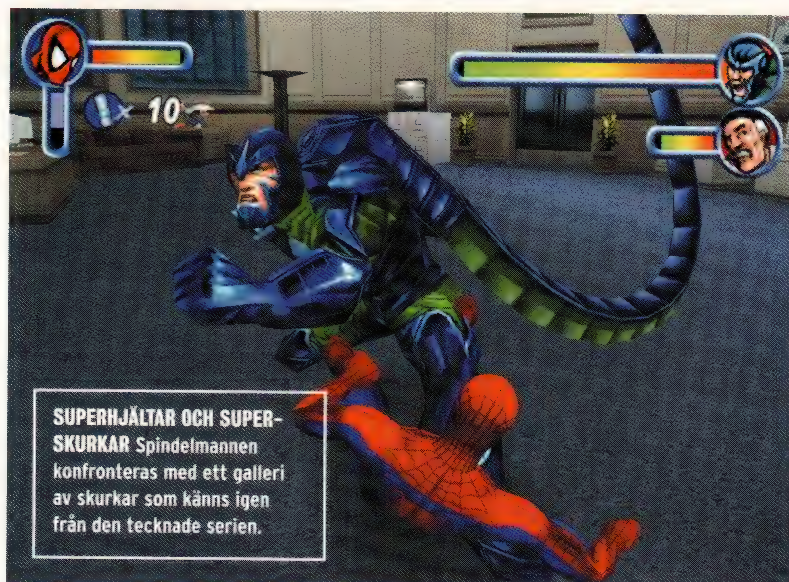
STATISTIK

Han spinner nät och fångar tjuvar som en groda fångar flugor. Styr Spindelmannen och möt superskurkar från den klassiska tecknade serien.

- 16 Spiderman-manövrer
- 4 svårighets-grader
- 4 träningslägen
- 1 PlayStation 1-konvertering

Spindelmannen är imponerande smidig och atletisk i spelet. Han kryper runt på väggar och tak, svingar sig från byggnad till byggnad och hoppar från golv till tak snabbare än du kan slå till honom med en hoprullad tidning. Det är ganska lätt att lära sig att styra honom och speciellt slag, sparkar och parader under närstrid är lyckade.

Spelet fokuserar på att undvika att bli upptäckt under uppdragen, och här tillför de atletiska talangerna en extra dimension. Det finns dock ett generellt problem när det går hektiskt till: Kameran har svårt att följa Spindelmannen och ibland tappar man orienteringen, särskilt i situationer där man hänger från taket. Ett stort och varierat urval av nivåer, uppgifter och uppdrag kompenserar dock för den nervösa kameran.



SUPERHJÄLTAR OCH SUPERSKURKAR Spindelmannen konfronteras med ett galleri av skurkar som känns igen från den tecknade serien.

Konfrontationerna med superskurkarna är dramatiska, och det är härligt att känna igen dem från serietidningarna. Utomhusnivåerna är ickelinjära, vilket betyder att du kan svinga dig runt i storstaden som du vill, utan att följa uppgifterna i någon bestämd ordning. Det är här spelet fungerar som allra bäst.

Spiderman är en konvertering av ett PlayStation 1-spel från förra året, men med ny programmering och utnyttjande av PC:ns överlägsna teknik lyckas spelet förena det bästa från de två plattformarna. Det kommer för övrigt en ny Spiderman-film 2002, som också görs som spel till PlayStation 2 och PC.



ARAKNAFOBI Spindelmannen behärskar en stor arsenal av slag och sparkar.



MISSILANFALL Under ett av uppdragen skjuter NYPD på vår hjälte med missiler.

HOW LOW CAN YOU GO?

266 MHz PII
64 MB RAM
4 MB 3D-kort

Spela inte *Spiderman* med mindre än 64 MB RAM. På skärmupplösningar över 800 x 600 ser det här spelet riktigt bra ut.

DOMEN

SPIDERMAN

TEKNIK

■ **Minimum**	266 MHz Pentium II	64MB RAM	4MB 3D-kort
■ **Rekommenderas**	500 MHz Pentium III	64MB RAM	8 MB 3D-kort

■ **Grafik** Software rendering ✗ Direct3D ✓ 3dfx ✗ OpenGL ✗
■ **Ljud** EAX (SBLive!) ✗ Aureal 3D ✗ Dolby Surround ✗

MULTIPLAYER ■ Max antal spelare: PC - 1 LAN - Internet -
■ Antal spelare per CD: 1 ■ Antal CD per spel: 1 ■ Minimum modem: -

INGET MULTIPLAYER ■

KONKURRENTER

■ **Spiderman**
Ett tempofyllt, spännande och underhållande actionspel, som vänder sig mest till konsolfans.

■ **Sheep, Dog'n'Wolf**
Serietidningsliknande plattformsaction som är svårt att jämföra med något annat. Vi recenserade det förra månaden.

■ **Tomb Raider Chronicles**
Lara Crofts senaste äventyr fick betyget 6 i vår recension. Gillar du konsolspel och action/adventure kan det rekommenderas.

■ **Oni**
Oni är ett actionfyllt PlayStation 2-spel i PC-version. Det har stil, men vänder sig mest till fans av konsolspel.

PLUS & MINUS

\+ Spindelmannen är lika smidig och atletisk som i verkligheten.

\+ Lyckad och autentisk serietidningskänsla.

\+ Bra variation på omgivningarna, scenerna och skurkarna.

\- Kameran tappar ibland fokus, vilket är lite förvirrande.

\- De datorstyrda fienderna är ganska dumma och inte särskilt lyckade.

\- Det är en konvertering av ett PlayStation 1-spel från 2000.

BETYG

Han kan allt som en Spindelman ska kunna, och spelet är både fängslande och underhållande. Men med den stora potentialen i en känd superhjälte och kända superskurkar hade vi dock förväntat oss *lite* mer.

7

■ Producent: **Broadsword Interactive** ■ Utgivare: **KE Media, 08-445 50 50** ■ Pris: **499 kr** ■ **www.dakar-rally-game.com**

ÖKENHELVETET

GENRE Racing

Här är **ÄNNU EN ANLEDNING** att inte korsa Sahara på två eller fyra hjul

STATISTIK

Deltag i det brutala Paris-Dakar Rallyt och kör genom mer än 10 000 km hård och varierad terräng.

- 10 etapper
- 40 nivåer
- 24 fordon
- Över 10 000 km

HOW LOW CAN YOU GO?

450 MHz PII
64 MB RAM
16 MB 3D-kort

Detta är absolut ett minimikrav – om din PC håller denna standard måste du stänga av alla detaljer och specialeffekter samt välja den lägsta skärmupplösningen.



FÖRÅLDRAT Det finns inget nytt eller speciellt med *Paris-Dakar Rally*, och spelets gameplay lever inte upp till dagens standard.

Det senaste Paris-Dakar Rallyt var som vanligt en mardröm för deltagarna. I januari i år skulle det tillryggaläggas mer än 10000 km på 21 dagar, fördelat på tre etapper i Europa, 17 i Afrika och en enda vilodag. Bara 15 procent av deltagarna kom i mål i Dakar. Loppet borde med andra ord vara perfekt som upplägg för ett varierat och spännande racingspel.

Av Mark Robins och Steen Bachmann

Här finns tre sätt att spela på: Time Trial med relativt korta etapper där man kör mot klockan, ett arkadläge där det gäller att nå checkpoints på tid, och ett stort kampanjläge med det fullständiga loppet och 400 datorstyrda motståndare.

Bland fordonen finns fyrhjulsdrivna lastbilar, buggys, motorcyklar och ATV:er (fyrhjulsdrivna motorcyklar, se ovan). Urvalet är verklighetstroget.

Varje typ av fordon har fördelar och nackdelar, och en del av utmaningen med spelet är att välja det bästa fordonet för den aktuella etappen. Motorcyklar är idealiska för platta och snabba ökengrusvägar i Burkina Faso, medan lastbilar är suveräna bland de höga sanddynerna i Senegal.

Spelet bygger på Paris-Dakar Rally 2000, som hade ett missvisande namn eftersom det gick från Senegal till Egypten och alltså inte hade några europeiska etapper alls. Varje etapp är indelad i fyra deletapper, och före starten visas en karta där du kan se de olika rutter du kan välja mellan. Du anar inte vad du kan träffa på i öknen, så det är bäst att välja den kortaste rutten. Under körningen får du info om motståndarnas mellantider och kan bedöma om du ska köra defensivt eller offensivt.

Det största problemet är att hitta. I buggys och lastbilar finns navigatörer, men allt för ofta åker man vilse i sanden. Fordonen får realistiska skador, och man tvingas att konstant avväga risker och fördelar med att ta genvägar och ge sig ut på offroad-äventyr.

Paris-Dakar Rally har många goda inslag, men avsaknad av multiplayer-del och ett överskådligt sätt att orientera sig under loppet drar ned betyget.



CO-DRIVER Navigatören är oumbärlig när du kör med cockpitkamera.

DOMEN

PARIS-DAKAR RALLY

TEKNIK

Minimum	450 MHz Pentium II	64MB RAM	16 MB 3D-kort
Rekommenderas	600 MHz Pentium III	128MB RAM	32 MB 3D-kort

Grafik Software rendering ✗ Direct3D ✓ 3dfx ✗ OpenGL ✗
Ljud EAX (SBLive!) ✗ Aureal 3D ✗ Dolby Surround ✓

MULTIPLAYER ■ Max antal spelare: PC - 1 LAN - Internet -
■ Antal spelare per CD: 1 ■ Antal CD per spel: 1 ■ Minimum modem: -

INGET MULTIPLAY

KONKURRENTER

■ **Colin McRae Rally 2**
Autentiska telemetridata och ohyggligt genomarbetat gameplay. Åskådarna är pappfigurer, men annars är spelet perfekt.

■ **Rally Championship Extreme**
Spelet är nytt och utnyttjar de nyaste grafikkorten bättre och snyggare än *Colin McRae Rally 2*.

■ **Colin McRae Rally**
Det är från -98 och även om det syns så har det fortfarande ett suveränt gameplay. Kan hittas för runt hundralappen, så köp det.

■ **Paris-Dakar Rally**
Stor variation och hundratals kilometer afrikansk terräng. Dessvärre är spelet inte särskilt roligt ... hoppas tvåan blir bättre.

PLUS & MINUS

+ Stor variation i terrängen och fritt val av rutter och spår i öknen.
+ 24 mycket olika fordon.
- Man tappar orienteringen när spåren flyter samman med bakgrunden.
- Vissa fordon saknar komplexitet och reagerar orealistiskt på styrningen.
- Mycket anmärkningsvärd brist på multiplayer.
- Glöm att du kan köra spelet på äldre maskiner.

BETYG

Ett krävande och varierat spel, som kräver koncentration och uthållighet – precis som det verkliga Paris-Dakar Rallyt. Tyvärr är det inte särskilt underhållande, bl a för att det saknar djup och multiplayer.

5

■ Producent: **EA Sports** ■ Utgivare: **EA Nordic, 08-546 645 90** ■ Pris: **449 kr** ■ **http://nhl2002.ea.com**

ETT SUVERÄNT SPORTSPEL

KLASSISKT MÅL Höger anfallare fintar och spelar pucken tillbaka till sin anfallskollega, som är fri och gör mål.

GENRE Sport

Det har smugit sig in en trendig TV-producent i **NHL 2002**, men serien håller den sedvanliga skyhöga standarden

STATISTIK

Hårdpumpad simulation av den nordamerikanska ishockeyligan NHL med autentiska spelare, team, arenor och data.

- 30 NHL-lag
- 20 internationella lag
- 6 sätt att spela på
- Importera ditt eget ansikte och egna ljudfiler
- 1 ny "break away"-kamera

Det är svårt att se skillnad på *NHL 2001* och *NHL 2002*, för även om effekter som reflex i isen och modelleringen av spelarnas ansikten är mer realistiska är det fortfarande sex spelare i varje lag, ett ljud som inte står efter något annat datorspel och ca en miljard parametrar och inställningar man kan pula med.

Av Henrik Dylmer

När man väl kommer in i spelet finns det dock en rad nyheter. En av dem är den så kallade "saucer pass", ett nytt sätt att passa. Genom att hålla ned passningsknappen ett ögonblick kan spelaren lyfta pucken över sin motståndares klubba till närmaste medspelare. Det öppnar för blixtsnabba maskerade passningar som är svåra att försvara sig mot.

Matcherna kontrolleras bäst med en gamepad med minst 4 och helst 10 knappar. Den spelare som har pucken, eller som man väljer att styra, är markerad med en färgad ring på isen. Man styr honom med vänster tumme medan knapparna används för att passa, skjuta, tackla, byta aktiv spelare till den som är närmast pucken, m m. En annan nyhet är en "breakaway-kamera". När en spelare är fri och skjuter mot mål skiftar kameran till förstapersonsperspektiv (som man ser i t ex *Counter-Strike*). Samtidigt försvinner åskådar- och kommentatorsljudet, medan hårda hjärtslag dunkar ut ur högtalarna. Första gången det inträffar blir man förvirrad, men senare vänjer man sig vid det. Det är faktiskt en ganska kul funktion, som bidrar till den enorma adrenalinproduktionen.

Hård tackling i slow motion

En ny kamerafunktion är långsam repris av speciellt bra tacklingar och räddningar. Situationen visas direkt ur flera vinklar. Man måste dock vara uppmärksam och redo att fortsätta spelet när reprisen är avklarad, för det fortsätts från där man avbröt. Många kommer nog att välja att stänga av denna funk-



SAMLARKORT Vissa spelare finns nu på en slags samlarkort – tankefel från EA?



JUSTERING Här justeras bl a en spelares trötthet, och vips, så är han med igen.

tion för att undvika olyckliga situationer där motståndaren gör mål för att man sitter och njuter av sin 100-kilos kroppstackling på en motståndare och inte är riktigt klar att spela vidare.

God nyhet för Pokémon-fans

Det finns en god nyhet för dem som förutom att spela NHL älskar att klistra in Pokémon-kort eller bilder av fula engelska fotbollsspelare i samlaralbum. När man spelar tjänar man bonuspoäng genom att t ex göra ett hattrick, göra mål i numerärt underläge, vinna 10 tekningar i en period och dylikt. Dessa bonuspoäng kan användas för att köpa NHL Cards som man kan sätta in i sin "samlarbok" (hur seriöst är det att uppmana vuxna män till att leka med samlaralbum, EA?). Dessa kort kan användas för att ge utvalda spelare en "boost" i en match som bara måste vinnas. Man kan t ex ge en spelare status som "Hero" i en, två eller tre perioder beroende på om det är ett brons-, silver- eller guldkort. Därigenom får han extra förmågor, alltså den digitala motsvarigheten till att ge en proffscyklist en EPO-spruta i häcken före en viktig etapp i Tour de France. Det är en individuell bedömning om man gillar denna nyhet eller inte.

Momentum-stapeln som vi minns från *NHL 2001*, heter nu Emotion Meter ("känslomätare"). Om ditt lag får sätta in några saftiga tacklingar och/eller skjuta några skott på mål inom en kort tidsperiod växer publikens entusiasm och samtidigt får dina spelares moral en knuff. Härigenom kan du få ett övertag, vilket absolut ökar dina chanser att göra mål. Omvänt gäller det att rädda sig ur situationen genom att dra ned på tempot och spela defensivt när motståndaren har övertaget.

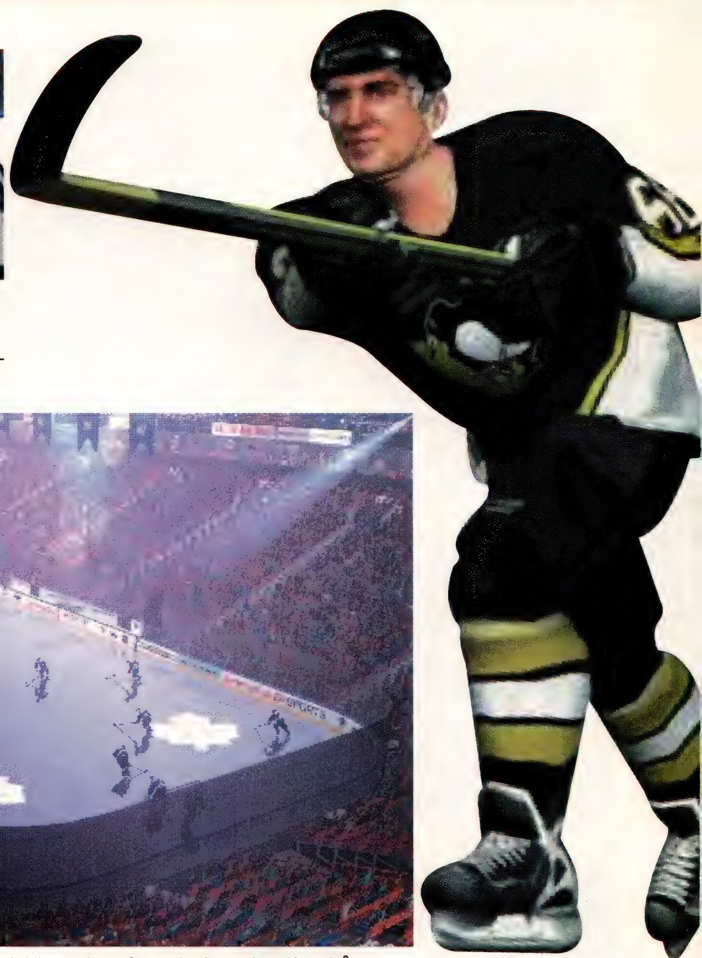
Importera ditt eget ansikte

Det finns fyra svårighetsgrader: beginner, easy, medium och difficult. På beginner-nivån ger kommentatorn under spelets gång information om hur du passar, tacklar med mera. Det är mycket lätt att göra mål på denna nivå och det är utmärkt eftersom det krävs en del inlärning för att kunna spela *NHL 2002* på de högre nivåerna och passa, åka baklänges, skjuta forehand och backhand, tackla, göra våldsamma tacklingar (big hit) och haka motståndaren med sin klubba.

I stort sett alla aspekter av spelet kan justeras. Det kan vara förvirrande för nybörjare, men det är en stor fördel att man kan skräddarsy spelets gameplay till sin egen smak och förmåga. Det första man bör göra är att minska



FIGHT NIGHT Slagsmålen är roliga en gång. Varför gör EA inte ett boxningsspel till PC?

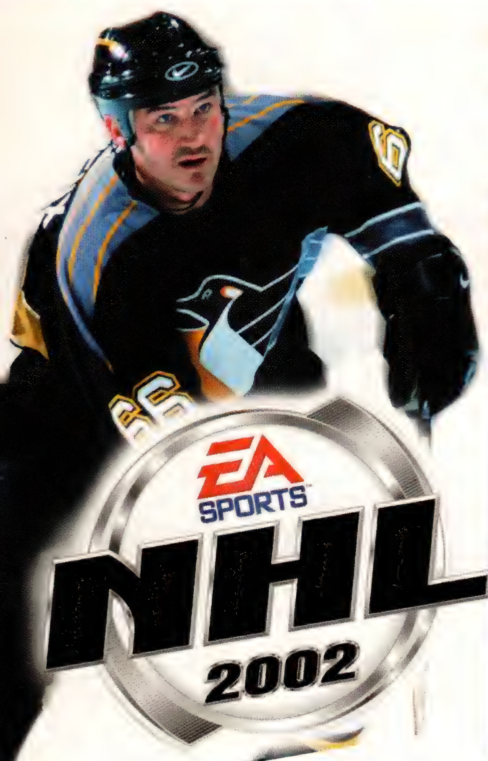




AMERIKANSK PRESENTATION Före matchen är det lasershow, fyrverkerier och nationalsång.

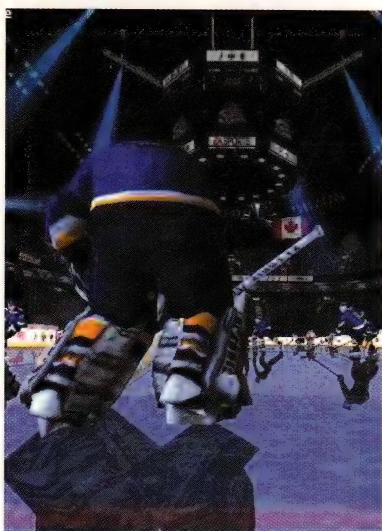


EMOTION METER Den nya "känslomätaren" i skärmens övre högra hörn visar publikens stämning och spelarnas moral. Efter hård press och flera skottförsök av hemmalaget flippar åskådarna ut på läktarna.





LANDSLAG Fokus är på NHL, men det finns också 20 landslag med från bland annat Norge och Sverige.



SKRYTMÅNSAR Före matchen skrinnar hemmalaget runt och är kaxiga.

HOW LOW CAN YOU GO?

300 MHz Pentium
32 MB RAM
4 MB 3D-kort

De flesta grafiska effekter kan ställas in steglöst, och med allt på *low* går det att köra spelet acceptabelt på en Pentium 300.

tempot, för med standardinställningen går det vansinnigt fort. Man kan också välja att slå ifrån slagsmål mellan spelare. Slagsmålen är ett dåligt skämt, som snabbt blir till irriterande avbrott.

Man kan välja att själv spela med på isen genom att skapa en spelare med sitt eget namn och ansikte. Man importerar helt enkelt en bild av sig själv, t ex i jpg-formatet. Därefter väljer man en rad egenskaper som aggressivitet, vikt och snabbhet, och sedan är man förvandlad från en blek spelnörd till en testosteronpumpad NHL-spelare som kan kliva direkt in vid sidan av Mario Lemieux i Pittsburghs förstafemma.

Kommentatorsdelen är ett kapitel för sig. Varenda sak du företar dig kommenteras och bedöms, och under spelavbrotten dyker det upp anekdoter om spelare, tränare, statistik och förklaringar om hur byggandet av den aktuella arenan gick till 1959. Den nya medkommentatorn avfyrar klichéer som ett maskingevär. Det finns säkert de som tycker att detta är lustigt, men för andra är det en riktig pina.

Inga lätta mål

Grafiken har som vanligt förbättrats ett snäpp, och nu finns det tredimensionella åskådare som äter popcorn och dricker cola. Det viktigaste framsteget är spelarnas ansikten, som nu är så realistiska att man lätt kan glömma bort att de är virtuella.

Spel som NHL-hockey och FIFA-serien har alltid dragits med svagheten att de rutinerade spelarna efter hand hittar standardsätt att göra mål på. I *NHL 2002* har programmerarna försökt att ge målvakten ett slags artificiell intelligens. Om du försöker att göra mål på samma sätt flera gånger under en match kommer han att lura dig och förhindra detta. Det är dock oklart om detta har lyckats – undertecknad har inte haft möjlighet att kolla det. Det råder dock inget tvivel om att problemet med dumma målvakter har minskat, för i tidigare versioner var det lätt att genomskåda dessa standardmetoder att göra mål och ta fram dem i pressade situationer.

Alla som redan nu lägger ned mycket tid på att spela NHL ska naturligtvis köpa *NHL 2002*. Nybörjaren som ska prova på spelet kan lika gärna köpa 2001-versionen som kan hittas för halva priset.



POWER PLAY Den röda anfallaren (framför målet) frispelas från vänster och försöker skjuta.



NY KLUBBFÖRING Det finns nu möjlighet att byta mellan vänster- och högerfattning.



PITTSBURGH PENGUINS®
CONTROLLING THE PLAY

NYTT TV-REPORTAGE Under matchen kommenteras t ex spelövertag, personliga dueller, särskilt snygga finter som en spelare lyckats göra osv.



MÅLVAKT Alla dräkter och masker har återgivits med stor precision efter de verkliga förebilderna. Här är det New Jersey Devils målvakt.



SAUCER PASS Med en liten fint är det nu möjligt att lyfta pucken över en motståndare. Manövern kräver lite träning.



VIDEOSEKVENSER Under pauser i spelet byter kameran till olika detaljer i arenan, som t ex reservbänken.

DOMEN

NHL 2002

TEKNIK

Minimum	300 MHz Pentium	32 MB RAM	4 MB 3D-kort
Rekommenderas	500 MHz Pentium III	64 MB RAM	16 MB 3D-kort

Grafik Software rendering ✗ Direct3D ✓ 3dfx ✓ OpenGL ✓
Ljud EAX (SB Live!) ✓ Aureal 3D ✗ Dolby Surround ✗

MULTIPLAYER ■ Max antal spelare: PC - 1 LAN - 4 Internet - 4
■ Antal spelare per CD: 1 ■ Antal CD per spel: 1 ■ Minimum modem: 56k

MULTIPLAYER-BETYG 8

KONKURRENTER

■ NHL 2002
Suveränt och hårdpumpat sportspel med hektiskt tempo och fantastiska kulisser. Ett av de bästa sportspelen för PC.

■ NHL 2001
Här gäller precis samma sak som står ovanför, så kan du leva med föråldrade data är det ett mycket bra köp.

■ NHL 2000
Så är vi tillbaka där åldern kan ses. *NHL 2000* var populärt som multiplayer-spel på nätet och kan fortfarande rekommenderas.

■ NHL Championship 2000
Ett medelmåttigt sportspel. Detta var en konkurrent från Fox-koncernen, som gjorde sig till åtlöje i jämförelse med *NHL 2000.*

PLUS & MINUS

+ Fenomenalt lyckad datorsimulering av ishockey.
+ Hektiskt och extremt snabbt gameplay.
+ Komplexitet, djup och möjlighet att justera alla aspekter av spelet.
+ Utnyttjar den senaste tekniken och 3D-kortet med bra resultat.
+ Ett perfekt spel för man mot man-matcher via modem eller Internet.
- Inga våldsamma förbättringar eller ändringar i förhållande till förra året.

BETYG

Ett sportspel med hög kvalitet på gameplay, ljud, utseende, teknisk utveckling och multi-player. Fina möjligheter att ställa in alla grafikdetaljer och tekniska detaljer efter eget tycke och smak. En vinnare.

8

■ Producent: **Visiware** ■ Utgivare: **Ubi Soft, 08-564 351 30** ■ Pris: **399 kr** ■ **www.visiware.com**

APORNAS PLANET

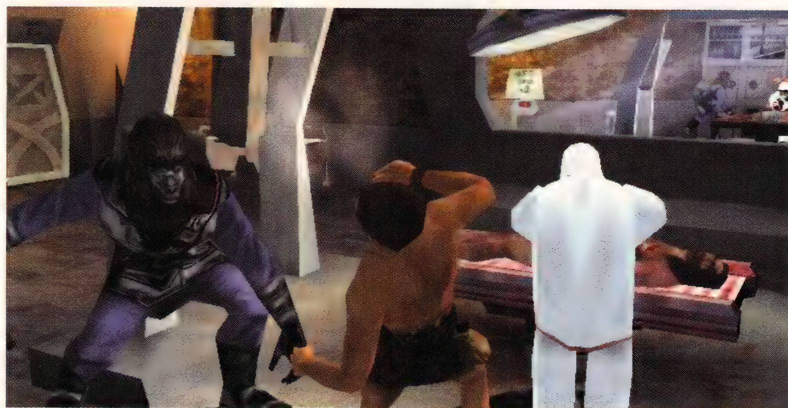
GENRE Action

STATISTIK

Tomb Raider-liknande action/adventure, där en rymdpilot med höftskynke flyr från en flock sura apor. Har referenser till boken och de två första filmerna.

- 15 massiva banor
- 3 spelformer
- tredjepersons-perspektiv
- 0 Mark Wahlberg
- Inga apkonster

Filmen är dålig och spelet är heller INTE DIREKT APBRA



KALLT ELLER LITE FÖR VARMT? Det är en mycket liten tröst att det är varmt i *Planet of the Apes*. Du springer runt med höftskynke på dig så du är ett enkelt byte. Tänk om den där jätte-apan har dina nötter i sikte?!

Den första filmen var ett rent mästerverk. När man nämner den klassiska filmen från 1968 med Charlton Heston i en av huvudrollerna får de flesta science fiction-fansen rysningar av välbehag. Tim Burtons nyinspelning av filmen, som kom för några månader sedan, var i gengäld inte värdig. Den ursprungliga filmen kom vid en tidpunkt när uppföljare var sällsynta och denna film fick alltså fyra uppföljare, en tecknad serie, en TV-serie och actionfigurer i plast. Och det var dessutom ett tecken på filmens hållbarhet att Ubi Soft beslutade sig för att göra ett PC-spel som skulle utgå från Pierre Boulles roman och de första två filmerna (den andra hette Beneath the Planet of the Apes).

Av Tom Sargent

HOW LOW CAN YOU GO?



Det mycket magra ljud- och grafikstödet betyder att du behöver ett SoundBlaster-kompatibelt ljud och minst en stabil Pentium 2. Då ser det i gengäld också bra ut.

Spelet har varit under utveckling ungefär sedan hemdatorn uppfanns och mot den bakgrunden måste resultatet sägas vara en stor besvikelse. Det finns inte direkt något som är avskyvärt med spelet, bortsett då från ett ständigt närvarande fel som gör att huvudpersonen Ulysses kan gå rakt igenom föremål och döda apor. Men detta fel har vi sett i en miljon andra spel, så det får vi väl förlåta.

Handlingen utspelas, som du säkert kan se på vår skärmbild, i ett tredjepersonsperspektiv, och ja, det liknar i viss grad *Monkey Island*, om man bortser från huvudpersonen. Du spelar som vi nämnt rollen som Ulysses, en rymdpilot som är den ende överlevande efter en olycka på en okänd planet. Handlingen utvecklar sig därefter till en klassisk jakthistoria, där det är du som är den jagade.

Primitiv action

Det slår oss som en smula underligt att man inte ska spela som Taylor (Charlton Heston) eller Brent (Franciscus) från de första två filmerna, för det är de här två karaktärerna som särskilt har fastnat i medvetandet om man har sett filmerna. Dessa karaktärer hade gett de 15 banorna mer action och öppnat upp adventure-delen lite. Kanske ville Fox Interactive och Visiware ge spelaren en ny och okänd utmaning, men sanningen är nog att man inte har haft råd att köpa rättigheterna till att använda dessa namn.

Du ska lista ut vad det är som egentligen händer på den gudsförgätna plats där du har hamnat. Ditt sökande efter sanningen börjar i en fängelsecell. Så långt liknar det alltså filmen. Du hamrar med nävarna mot celldörren och det är så du kommer i kontakt med den första apan. Karaktärernas rörelser är övertygande, men modellerna i sig kommer definitivt inte att vinna några designpriser.

Den första banan är en zoologisk trädgård med människor. Området är förbundet med en form av sjukhus. Det finns inte många vakter i detta område så man har goda möjligheter att öva sig på de tre actionformerna: normal, athletic och stealth, för det blir snart mycket mer hektiskt. I den första formen går du bara runt och undersöker, den andra är inriktad mot att springa, hoppa och strida, medan

FLYKTEN FRÅN APORNA



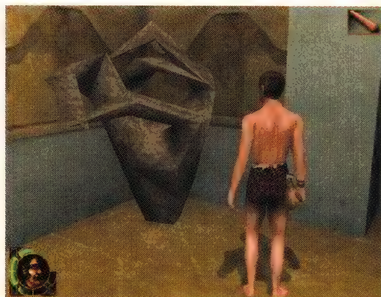
Ulysses är inspärrad, men som tur är har någon idiot lämnat



kvar några lådor som han kan klättra upp på. Därifrån kan han



komma upp på en järnbjälke som går tvärs över rummet. Nu är vår



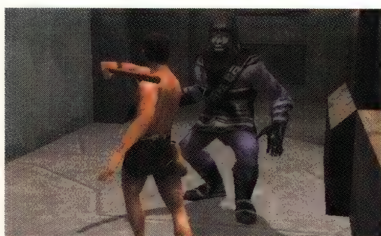
KONST PÅ APORNAS PLANET Huvudpersonen Ulysses gör ett besök på "apornas konstmuseum."



KUL I LABORATORIERNA Inne i apornas ledningsbunker ligger ett nätverk av högteknologiska experimentlabb.



ALLTID NÅGOT I VÄGEN Det står alltid en apa mellan dig och sanningen ...



MONKEY BUSINESS Han liknar Tarzan, men han ger örfilar som en kvinna. Apan är dock lättare att imponera på ...



FLYKT Vår lättklädda superhjälte har lurat in sig själv i en fängelsecell. Han är kanske helt hopplös ändå?



hjälte inte längre inspärrad för han är både spänstig och modig



nog att våga gå på lina. Fågeln är utflugen ...

***Planet of the Apes* får sällan spelaren att jubla av hänförelse.**

den tredje (naturligtvis) gäller att smyga sig förbi ouppmärksamma apor utan att Ulysses utsätts för energikrävande strider. En av de mer tråkiga sakerna i *Planet of the Apes* är att striderna är enformiga. När du kämpar mot en apa spelar det egentligen ingen roll om du är beväpnad eller ej. Du trycker bara på "actionknappen" som om den vore apans huvud på riktigt.

Bra och dåligt

Ulysses kan också manipulera föremål som interagerar med någon av de saker som finns på en plats. Generellt sett använder man till exempel A-knappen för att öppna dörrar. Det finns också en hel del problem som man ska försöka lösa. Några av dem ändrar ditt mentala tillstånd, till exempel en handfull piller som ger dig hallucinationer och mynnar ut i en hjärtinfarkt. Allt detta är OK.

Planet of the Apes får sällan spelaren att jubla av hänförelse. Det finns massor av bra dialog och videoklippen är också ganska fina, men det hela ser ålderstiget ut och kontrollsystemet är tyvärr mycket klumpigt. Det är synd och skam när man betänker möjligheterna i detta filmuniversum.

DOMEN

PLANET OF THE APES

TEKNIK

Minimum	300 MHz Pentium II	32 MB RAM	16 MB 3D-kort
Rekommenderas	400 MHz Pentium II	64 MB RAM	32 MB 3D-kort

Grafik: Software rendering ✗ Direct3D ✓ 3dfx ✓ OpenGL ✓
Ljud: EAX (SB Live!) ✓ Aureal 3D ✗ Dolby Surround ✗

MULTIPLAYER Max antal spelare: PC - 1 LAN - 0 Internet - 0
Antal spelare per CD: 1 Antal CD per spel: 2 Minimum modem: -

MULTIPLAYER-BETYG -

KONKURRENTER

- **Hitman: Codename 47** Kombinationen av hektiska skottdueller och avsnitt med smygande, tänkande gameplay fungerar utmärkt.
- **Operation Flashpoint** Det finns rikligt med variation i detta spel. Både hjärnan och avtryckarfingret får massor av motion.
- **Resident Evil 3: Nemesis** En action/adventure-fest, som både ger dig massor av skjutträning och kalla kårar längs ryggraden.
- **Planet of the Apes** Lyckas faktiskt fånga stämningen från filmerna, men förmår inte att samtidigt vara ett bra spel.

PLUS & MINUS

+ Lyckas att fånga stämningen från filmens universum.
+ Det är en hederlig mix av action och adventure.
+ Du får lov att reta apor och leverera oneliners (inne i ditt huvud).
+ Är fyllt med underhållande dialog och fina videoklipp.
− Huvudpersonen går genom föremål och styrningen är dålig.
− Grafiken ser föråldrad ut i förhållande till konkurrenterna.

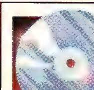
BETYG

Idén är utmärkt, men den långa utvecklingstiden har utnyttjats dåligt. Grafiken liknar något från förra årtusendet, styrningen är usel och huvudpersonen går rakt igenom olika föremål.

6

■ Producent: **Reflexive Entertainment** ■ Utgivare: **Ej känt** ■ **www.reflexive.net**

ZAX I RYMDEN



PÅ DIN CD
Zax-demot finns på din *incite*-CD.

GENRE Action/adventure

STATISTIK

Ett science fiction-baserat action/adventure, som bäst kan beskrivas som "Diablo in space." Du ska hjälpa Zax med att befria det förtryckta folket på Korbo. Föga överraskande ska du dessutom slå ihjäl ett gäng aliens.

- 22 uppdrag
- 100 banor
- 18 vapen
- Ett uselt namn på ett spel

DET ÄR GANSKA ENKELT: Du måste hjälpa Zax att befria det förtryckta folket på Korbo från onda rymdvarelser

Den kände filmfjanten Tom Hanks lekte nyligen att han var den ende överlevande efter en förlisning. Det var i filmen Castaway, där Hanks även lekte att han hade stora problem. Han hade ingen mat, inget vatten och inga redskap som han kunde använda för att överleva på en öde ö. Men hallå! Det var ju bara en (kass) film, och Hanks behövde inte ens kämpa mot dödliga aliens.

Av Thorstein Carlskov

Zax har till skillnad från Hanks en del rätt hemska och ytterst verkliga problem. Zax störtar på en planet i yttre rymden, som inte ens finns med på hans rymdkarta. Det visar sig dock att det finns gott om resurser. En annan skillnad mellan Tom Hanks och Zax är att Zax inte är ensam. Vår hjälte befinner sig snart mitt i ett blodigt inbördeskrig där det infödda folket på planeten kämpar mot den onde Lord Om, som har en stor armé av robotliknande och ondskefulla varelser.

Så Zax måste inte bara samla ihop råvaror som kan hjälpa honom att reparera hans rymdskepp, han ska också hjälpa de stackars förtryckta infödingarna i kampen mot Lord Om. Men hallå, det är ingen som har sagt att det ska vara enkelt att vara en alienhunter.

Handlingen påminner ganska mycket om *Unreal*, men Reflexives försök att göra ett slags "Diablo in space" är överraskande lyckat. Det påminner en om den tid när man på en lördagsmorgon kunde sitta och glo i flera timmar på laserpistoler och cyborger i TV:s tecknade barnfilmer. Zax ska genomföra 22 uppdrag med non-stop hjärndöd action i djungler, lavafyllda grottsystem och på sofistikerade robotbaser.

Spelets gameplay påminner om *Gauntlet*, men *Zax* skiljer sig från mängden genom sitt kontrollsystem. Du styr med tangentbordet, och det är så uppfriskande enkelt att lära sig samtidigt som du har mycket stor frihet i dina rörelser och den riktning du ska skjuta i.

Banorna är stora och varierade. Det finns över 100 kartor och sju olika typer av miljö. De innehåller alla en utmärkt blandning av action och uppdrag – du ska dra i handtag, öppna portar och leka med laserstrålar. Även om grafiken inte är så tillfredsställande som den skulle kunna vara kan spelet dock lätt hantera dussintals karaktärer på skärmen samtidigt, vilket ligger till grund för en del häftiga actionsekvenser. Ditt rymdskepps dator, Zelon, informerar dig om dina uppdrag och deras mål. Du återvänder hela tiden till ditt kraschade rymdskepp för att få upplysningar och hämta vapen. Spelets bad guys är också bra på att dö och efterlämna vapen och ammunition som du kan



LANTLIG LUFT Korbo-byar finns bland de platser som Zax reser genom. Byarna fungerar som perfekta "truck stops" för en trött man i farten.



RAY OF LIGHT Ett av de mer originella uppdragen i spelet går ut på att använda speglar för att böja en laserstråle som kan öppna dörren till nya spelområden.

HOW LOW CAN YOU GO?



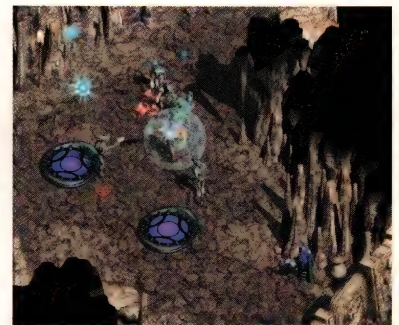
Zax fungerar utmärkt på enkla datorer, så även med dessa minimispecifikationer fungerar spelet bra. Du kan också ändra på skärmupplösningen om det mot förmodan ändå inte skulle fungera.



ONT SKA MED ONT FÖRGÅS Zax är omringad av en grupp av Lord Oms mordiska cyborger. Det blå ljus som omger honom är en sköld, som måste förstöras innan fienden kan träffa honom.



KOMMUNIKATION Samtalen utspelas genom en dialogruta.



UNDER JORDEN Spelets miljöer är mycket skiftande, från grottor till palats.

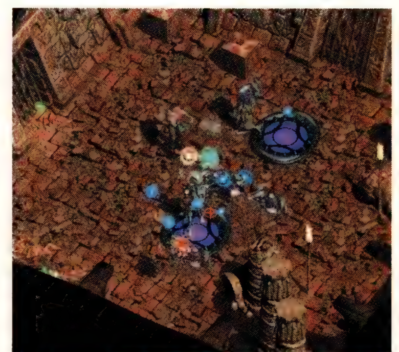
samla upp. Uppdragens mål växlar mellan insamling av råmaterial, reparation av ditt rymdskepp, undsättning av infödingar och strider mot Lord Oms styrkor. Men efter några timmars spel blir man nästan överväldigad av en känsla av deja-vu, vilket innebär att spelets banor och miljöer börjar att bli uttjatade. *Zax* saknar också någon form av system för karaktärsutveckling. Det hela handlar om att skjuta, slå ihjäl, lösa uppdrag och röra sig vidare. *Diablo* har också ett gameplay som upprepar sig självt, men variationen i karaktärerna hjälper till att hela tiden göra spelet dynamiskt och intressant.

Zax försöker inte att bli något annat än ett simpelt actionspel med en underhållande handling,

Zax har släppt komplexiteten till förmån för att vara lättspelat och ha en bra handling.

och på detta plan levererar spelet allt man kan begära. Spelets huvudperson är överdrivet cool, musiken är läcker och funky, och som multiplayer-spel i action-genren betraktat finns det inte särskilt mycket att klaga över. Det är inte alls lika komplicerat som *Diablo*, och är därför lättare att snabbt komma in i.

Zax har släppt komplexiteten till fördel för omedelbar spelbarhet och en bra handling. Kontrollen är enkel, tillfredsställande och intuitiv, och spelet lovar aldrig mer än det kan hålla. I väntan på att *Unreal 2* ska släppas är *Zax* ett ganska underhållande och harmlöst spel, som inte ger dig några sömnlösa nätter, men som heller inte irriterar dig till döds.



SNABBHET Du måste vara snabb på avtryckaren i spelets actionsekvenser.



LIVET I DJUNGELN Det är inte bara cyborger som försöker döda dig. Skogens vilda djur är också tämligen blodtörstiga.

DOMEN

ZAX: THE ALIEN HUNTER

TEKNIK

- **Minimum** 233 MHz Pentium II 32 MB RAM
- **Rekommenderas** 300 MHz Pentium II 64 MB RAM
- **Grafik** Software rendering ✗ Direct3D ✗ 3dfx ✓ OpenGL ✗
- **Ljud** EAX (SB Live!) ✗ Aureal 3D ✓ Dolby Surround ✗

MULTIPLAYER ■ Max antal spelare: PC - 1 LAN - 16 Internet - 16
■ Antal spelare per CD: 1 ■ Antal CD per spel: 1 ■ Minimum modem: 28,8 kbps

MULTIPLAYER-BETYG **7**

KONKURRENTER

Diablo 2
Mästaren på hack and slash och dessutom samtidigt mästaren på snabb och hektisk action.

Zax: The Alien Hunter
Diablos gameplay överfört till den yttre rymden, och du slipper dessutom den höga komplexiteten.

Diablo
Det ursprungliga Diablo-spelet kan nu köpas till specialpris, och är fortfarande värt att lägga sina sparpengar på.

Gauntlet
Det klassiska spelet i genren, som alla är inspirerade av. Du kan fortfarande hitta det i många arkader.

PLUS & MINUS

+ Bra gameplay och ett superbt kontrollsystem.
+ Handlingen är både välkänd och underhållande.
+ Banorna är läckert utformade och ganska läckra att spela.
+ Massor av banor som kan hålla dig fängslad länge.
− Karaktärernas grafik ser lite väl gammaldags ut.
− Saknar lite djup för några av de mer krävande PC-spelarna.

BETYG

Som ett lite enklare shoot 'em up-actionspel fungerar *Zax: The Alien Hunter* oklanderligt, men det saknar lite av det djup som de flesta av dagens PC-spelare förväntar sig av ett modernt datorspel.

7

■ Producent: **Cyanide** ■ Utgivare: **KE Media, 08-445 50 50** ■ Pris: **399 kr** ■ **www.cycling-manager.com**

CYKELSHORTS ELLER RUMPSÅR

GENRE Manager

Du kan säkert gissa dig till konceptet: Du ska styra ett antal **PROFESSIONELLA CYKLISTER** till segern i en massa cykellopp

STATISTIK

Nu har du chansen att styra allt från taktik till att värva cyklister för ett stort cykelstall. Du behöver dock inte själv sitta i sadeln. Det har du folk till.

- Flera hundra cyklister
- 14 000 kilometer
- 125 lopp och etapper
- 3 spelformer
- Över 20 spelare i multiplayer

Varken Lance Armstrong, Jan Ullrich eller Bjarne Riis skulle någonsin ha kunnat vinna ens en delsträcka i stortävlingen Tour de France om inte deras cykelteam hade haft en duktig manager. Nu är det du som sitter i följebilen och svingar taktpinnen. Vem ska vinna nästa Tour?

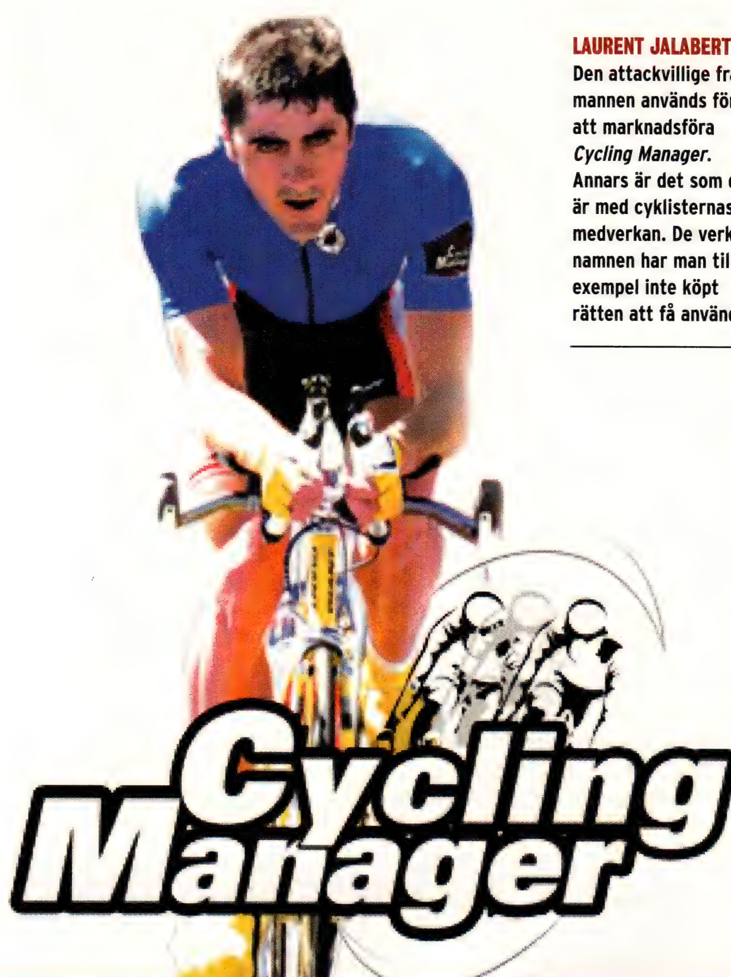
Av Thorstein Carlskov

Vi startar med en ursäkt och en spark. Denna recension borde ha funnits i tidningen när *Cycling Manager* kom ut för ett par månader sedan. Ursäkta. Men det är mest KE Medias fel, för de har sålt alla de recensionskopior som recensenterna borde ha haft. Spark, spark på er ...

Ja, *Cycling Manager* har för länge sedan visat sig vara en långt större framgång än distributörerna på KE Media kunnat föreställa sig i sina mest behagliga dagdrömmar. Sett i efterklokhetens skarpa ljus är det egentligen inte så underligt. För när man vet hur många som följer varje cyklad meter i Tour de France varje år så vet man att intresset för cykelsport är ganska stort. När man dessutom vet att ett spel som *Championship Manager* är bland de som säljer mest år efter år så borde man väl vara förberedd på en framgång. Men det var man nu inte helt.

Anledningen skulle ju kunna vara att man inte räknade med att det skulle sälja. Och hur kan man då ha räknat så fel? Eftersom inga andra cykelmanagerspel någonsin har sålt bra. Varför har de inte gjort det? För att det inte har gjorts några. Och varför har det inte gjorts några? Eftersom man inte räknade med att de skulle kunna sälja! Så kan logiken snurra runt som ett cykelhjul.

Nu till saken: Du styr ett cykelteam som du väljer själv och ska därefter vägleda 15-40 cyklister



LAURENT JALABERT Den attackvillige fransmannen används för att marknadsföra *Cycling Manager*. Annars är det som det är med cyklisternas medverkan. De verkliga namnen har man till exempel inte köpt rätten att få använda.

HOW LOW CAN YOU GO?

233 MHz PII
32 MB RAM
4 MB 3D-kort

Kraven är ju inte helt orimliga, men du behöver dock både ett 3D-kort och rejält med plats på hårddisken för att få spelet att köras ordentligt.



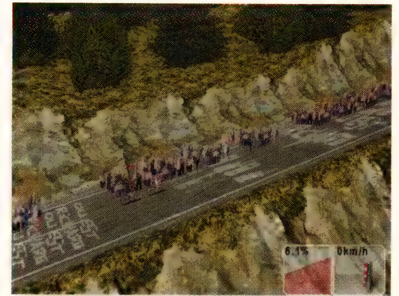
CYKELSPORT? Det här är vad det handlar om: Ord, siffror och statistik.



TAKTIK På den här skärmen talar du om för cyklisten vad hans uppgift är i dagens lopp.



MASSOR AV KAMERAVINKLAR Du kan se loppen från hela nio olika kameravinklar. Här har vi (lustiga som vi är) valt att visa dig den mest oanvändbara vinkeln: grodperspektivet.



SPÄNNINGEN STIGER En av våra cyklister har gjort ett ryck på väg upp för ett berg och vi är fullständigt fångade av spänningen. Vi vill vinna, please!



EN TRÅKIG LANDSVÄG Mycket av tiden på landsvägen finns det absolut inget att göra förutom att glo på landskapet.



OSKARP, MEN TILLRÄCKLIG Grafiken under själva loppen är inte direkt något att bli hysterisk över, men det är så pass likt ett riktigt cykellopp att vi faktiskt kan nöja oss med det lilla.

genom UCI:s World Cup-serie av endagslopp och etapplopp, eller så kan du välja att bara delta i vissa lopp. Att leda ett cykelteam genom en säsong är naturligtvis en uppgift som i lika stor grad består av förberedelser som taktik under loppen. Du ska skaffa nya cyklister genom att byta med de andra teamen (behöver du en sprinter?), du ska välja både teamets och den enskilda cyklistens taktik för säsongen och det enskilda loppet. Under loppet ska du hålla ett öga på alla de olika cyklisternas energinivå, vätskeintag, syreupptagning, hjärtrytm och allt möjligt annat.

Du kan under loppet välja en rad olika kameravinklar, vilket gör att du kan se allting från ett taktiskt fågelperspektiv, eller från ett inte riktigt lika taktiskt perspektiv ur en av konkurrenternas näsborre.

Du märker snart att det är svårt att vinna ett cykellopp även om man har de på papperet starkaste cyklisterna. US Postal vinner inte så mycket som ett enda lopp om inte timingen i deras attacker och energiförbrukning ute på etapperna är noga planerade.

Cycling Manager är, så vitt vi vet, det första spelet av sitt slag och därmed också det bästa. Spelet är fyllt med realism, men det räcker ändå inte riktigt till för att vi ska tappa cykelbyxorna härinne på redaktionen. Det finns flera anledningar till detta. För det första har man inte köpt rättigheterna till cyklisternas riktiga namn, och det är ganska irriterande att höra om

Grafiken håller inte direkt vykortsstandard, men den är effektiv nog för att höja stämningen.

Armstring och Ulroch, när det egentligen handlar om Armstrong och Ullrich. Därtill kommer att spelet är ganska svårt att komma in i, och manualen gör inte mycket för att lätta på dimman. Grafiken håller inte heller direkt vykortsstandard, även om den räcker till för att piska upp stämningen.

Liksom *Championship Manager* endast riktar sig mot fotbollsfans riktar sig *Cycling Manager* ännu mer exklusivt till fanatiska cyklingfans. Gillar man cykling finns här å andra sidan många timmars underhållning att hämta. Och kom ihåg: Utan cykelshorts får man sittsår av att sitta och spela i timmar ...

DOMEN

CYCLING MANAGER

TEKNIK

Minimum	233 MHz Pentium II	32 MB RAM	4 MB 3D-kort
Rekommenderas	350 MHz Pentium II	64 MB RAM	8 MB 3D-kort

Grafik Software rendering ✗ Direct3D ✓ 3dfx ✓ OpenGL ✗
Ljud EAX (SB Live!) ✓ Aureal 3D ✓ Dolby Surround ✗

MULTIPLAYER ■ Max antal spelare: PC - 1 LAN - 20 Internet - 20
■ Antal spelare per CD: 1 ■ Antal CD per spel: 1 ■ Minimum modem: 56 kbps

MULTIPLAYER-BETYG 7

KONKURRENTER

Championship Manager 01/02
De senare versionerna av *CM* ligger alla i toppen. Men den senaste utgåvan är naturligtvis den mest uppdaterade.

Grand Prix World
Det tar tid att komma in i, men därefter blir det lite för lätt. Men 100 timmars spänning är dock värt att ta med.

Cycling Manager
Du köper cyklister, lägger upp taktiken och delar ut order under loppen. Detta är ett absolut "måste" för alla cyklingsfans.

FA Premier League
När man väl har prövat *Championship Manager* kan man lika gärna kasta bort detta spel.

PLUS & MINUS

+ Det första riktiga cykelmanager-spelet har sett dagens ljus.
+ Du sitter praktiskt taget på cyklisternas pakethållare under loppen.
+ Mängden av taktiska och tekniska detaljer är överväldigande.
- Det är visserligen mycket detaljerat, men också svårt att komma in i.
- Spelet innehåller inga grafikcirkusnummer. Typiskt.
- Cyklisternas riktiga namn har man inte haft råd/lust att köpa.

BETYG

Det är det första spelet i sin genre och det är häftigt om man är en riktig cyklingsfan. Men det är svårt att lära sig, och om det funnits någon konkurrens i genren hade grafiken gjort spelet underlägset.

7

■ Producent: **EA Sports** ■ Utgivare: **EA Nordic, 08-546 645 00** ■ Pris: **499 kr** ■ **www.easportsf1.com**

VINNER PÅ MÅLFOTO

GENRE **Racing**



EA tar täten med det första officiella spelet från F1-säsongen 2001

Ett däck från en formel 1-bil är förbluffande lätt. Hur vet vi det? Jo, i juli deltog en journalist från vår engelska systertidning PC Gameplay i den första presentationen av *F1 2001* på Monza-banan i Italien. Samma dag testade Jordan-teamet banan, och det var här vår kollega såg det: En mekaniker dribblade med ett däck mot asfalten som om det vore en basketball – med ett finger!

Av Will Sargent

Vi var inte där för att kunna ge er anekdoter om hur det är att vara VIP-gäst, så låt oss komma till saken: Hur bra är *F1 2001*? Slår det F1-spelens mästare, *GP3*? Och bör du genast avsätta 379 kr till budgetposten "oumbärliga racingspel"?

Svaren är: Det är mycket bra, ja, det slår *GP3*, och ja, köp det, det är värt pengarna. Detta säger vi inte för att vi fick en gratis resa till Italien, utan för att spelet är bättre än förra årets *F1 2000*. Mycket bättre. *F1 2000* byggde på en dålig grafikmotor, och om du inte hade en dator för 30 000 kronor var det som att se ett riktigt formel 1-lopp via en gammal webbkamera.

EA Sports har tagit tjuren vid hornen och gjort en ny grafikmotor som arbetar i DirectX8. Det utnyttjar maskinkraften mycket bättre än DirectX7 och diverse softwareproblem är historia. *F1 2001* flyter på tillfredsställande på alla datorer från PII 450 MHz med GeForce 2 och uppåt. Ägare av PII med t ex TNT2-kort kommer att få mycket svårt att få spelet att se ordentligt ut och Voodoo 1-3 kan du glömma.

STATISTIK

EA Sports ställer upp med officiella data från denna säsong, en ny och välfungerande grafikmotor och två nya banor i USA och Malaysia.

- 2001-förare
- 2001-bilar
- 2 nya banor
- 1 racingskola
- 21 intelligenta motståndare



SKÄRMUPPLÖSNING Denna skärmbild är tagen med alla grafikeffekter på *low* och i minsta möjliga skärmupplösning på 640 x 480. Resultatet är imponerande.

HOW LOW CAN YOU GO?



Formel 1-spel är generellt sett krävande, eftersom upp till 22 bilar ska animeras samtidigt på skärmen. Vi rekommenderar minst ett 32 MB 3D-kort, även om spelet *kan* köras med ett 16 MB-kort.

FULL KONTROLL?

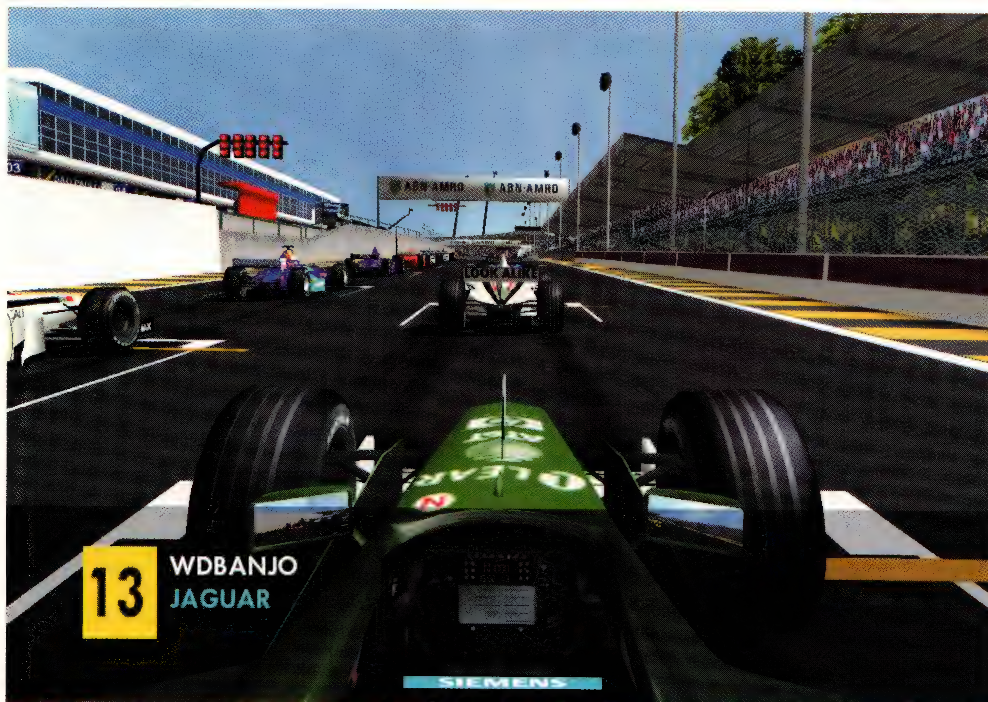
HUR STYR MAN BÄST EN FORMEL 1-BIL GENOM CHIKANERNA PÅ INDIANAPOLIS-BANAN?

TANGENTBORD
Slöseri med tid. Gasen är antingen "on" eller "off" och rattutslaget är antingen fullt till vänster eller höger. Ett omöjligt projekt.
BETYG 0/10

GAMEPAD
Lika frustrerande som att styra med tangentbordet. Det motsvarar att dirigera en symfoniorkester med en spratteldocka.
BETYG 1/10

DUAL ANALOG GAMEPAD
Nu närmar vi oss verkligheten. Använd vänster pad som gas och broms, och styr med höger tumme. Helt acceptabelt.
BETYG 8/10

BILRATT
Det var detta vi väntade på. OK, det ser sinnessjukt ut med en plastratt monterad på skrivbordet, men strunt samma. Varvtiderna talar för sig själva.
BETYG 10/10



JAGUAR I STARTORDNINGEN Vi har kört oss fram till en hyfsad 13:e plats i kvalificeringen till Monacos grand prix. Precis som i verkligheten ska du inte räkna med att slå Schumacher och Co om du sitter i en Jaguar ...



JORDAN De gula Jordan-bilarna skiner i solen på den österrikiska A1-banan.



REGNVÄDER Vädereffekterna är inte riktigt lika övertygande som i *GP3*.

Om spelet körs i 800 x 600 med alla detaljer på *full,* kan man se detaljer på reklamen på bilarna, ojämnheter i asfalten och tillräckligt med broar, byggnader och reklamskyltar för att göra illusionen om att köra på en verklig racerbana komplett. På en kraftfull PC med ett häftigt 3D-kort kan man se glimtar av sig själv på de storskärmar som står runt omkring åskådarläktarna.

Telemetri från BAR-teamet

Det nya spelet fungerar bra och ser bra ut, men vad har EA gjort mer för att slå *GP3*? Här finns avancerad multiplayer för spel i nätverk och via Internet, de två nya banorna i USA och Malaysia samt den officiella licensen garanterar att alla namn på team och förare motsvarar verkligheten. Den klassiska split-screen, där två förare kör mot varandra på samma PC, är borttagen i år.

> **På en kraftfull PC med ett häftigt 3D-kort kan man se glimtar av sig själv på de storbildsskärmar som står vid åskådarläktarna.**

De största framstegen ligger i bilarnas fysiska modellering, alltså hur de uppför sig och hur stor påverkan spelaren har. EA har samarbetat med British American Racing (BAR) och använder telemetridata från teamets testkörningar för att få bilarna att reagera realistiskt. Nybörjare kan välja standardinställningar, men hardcorefans experimenterar med downforce (fart eller väggrepp), balans (över- eller understyrning), gearing (acceleration eller hög toppfart?) och fjädring (mjuk eller hård). Man kan också välja BAR:s autentiska setups för varje bana.

Bör endast styras med ratt

De datorstyrda motståndarnas aggressivitet och förmågor kan justeras steglöst, och här finns alla hjälpfunktioner som vi känner igen från *GP3,* inklusive en racingskola.

På allt annat än nybörjarnivån är spelet väldigt svårt, men så måste det bli när målet är en simulation av formel 1. Glöm tangentbord och gamepad, här kommer du inte genom en enda sväng utan total kontroll på styrning, bromsar och gas. En ratt eller en analog gamepad där du kan vara lite finkänslig med styrningen är nödvändigt.



FÖRARKAMERA EA Sports prioriterar tre kameravinklar: Denna, där man ser från förarens perspektiv, en lite högre position över bilen och den traditionella kameravinkeln från en hög position bakifrån.

DOMEN

F1 2001

TEKNIK

- **Minimum** 450 MHz Pentium II 64 MB RAM 16 MB 3D-kort
- **Rekommenderas** 450 MHz Pentium III 64 MB RAM 32 MB 3D-kort
- **Grafik** Software rendering ✗ Direct3D ✓ 3dfx ✗ OpenGL ✗
- **Ljud** EAX (SBLive!) ✓ Aureal 3D ✓ Dolby Surround ✓

MULTIPLAYER ■ Max antal spelare: PC - 1 LAN - 16 Internet - 8
■ Antal spelare per CD: 1 ■ Antal CD per spel: 1 ■ Minimum modem: 56 kbps

MULTIPLAYER-BETYG 7

KONKURRENTER

■ F1 2001
De tekniska problemen i föregångaren är lösta. EA Sports 2001-årgang ser briljant ut. Årets bästa formel 1-spel.

■ GP3
En fantastiskt exakt simulering av Formel 1 med en skrämmande hög svårighetsnivå. Fortfarande det mest populära F1-spelet.

■ F1 Racing Championship
Med ett sublimt multiplayer-mode via Internet är Ubi Softs formel 1-spel ett starkt spel på topp tre.

■ F1 World Grand Prix
En outsider från brittiska Eidos. Bästa funktionen är ett explosivt 4 player-mode.

PLUS & MINUS

+ Data från 2001-säsongen, bl a med Montoya i sin BMW/Williams.
+ Två snygga nya banor i USA och Malaysia.
+ Komplexa fysiska modeller av bilarna utvecklade i samarbete med BAR.
- Långsamma laddningstider i förhållande till *GP3.*
- Konkurrenterna försvinner orealistiskt snabbt ur syne.
- Glöm allt om att köpa spelet om du inte har en bra bilratt.

BETYG

En solid konkurrent till det populäraste F1-spelet, *GP3. F1 2001* är utan diskussion både snyggare och har mer autentisk teknik och data, men om det räcker för att omvända *GP3*-fanatikerna törs vi inte säga.

8

■ Producent: **In Utero** ■ Utgivare: **Ubi Soft, 08-564 351 30** ■ Pris: **459 kr** ■ **www.ubisoft.co.uk**

KREATIVT HOPP

GENRE Plattform/adventure

I EVIL TWIN ska det onda besegras av en liten föräldralös superhjälte med personlighetsproblem

STATISTIK

Ett mörkt och dystert plattforms-adventure från franska In Utero. Hjälp den hårt prövade föräldra-löse Cyprien att rädda sina vänner och skapa harmoni i en skruvad parallellvärld genom att hoppa från plattform till plattform och lösa små gåtor.

- Över 100 karaktärer
- 76 banor
- 8 öar
- Krånglande kamera

Lille Cyprien har det svårt. Efter föräldrarnas död måste han bo på ett dystert barnhem där han går runt uppfylld av dystra tankar och med en gnagande känsla av att han har en dyster sida som han ännu inte själv har mött. Och som om det inte räckte med det så blir alla hans vänner bortförda av en mystisk mörk kraft och förda till en underlig surrealistisk parallell-värld. Nej, det *är* inte lätt att heta Cyprien och vara huvudperson i datorspelet *Evil Twin*.

Av Jesper Melgaard

Redan från första sekunden står det klart att *Evil Twin* är ett spel som skiljer sig från mängden. I grund och botten gäller det att styra Cyprien genom hela 76 banor, fördelade över åtta öar i den bisarra världen Undabed, för att rädda hans vänner och inte minst en talande teddybjörn från en ond tyrann. På vägen får Cyprien hjälp av en stor och liten elefantman och av sitt eget super-hjälte-alter ego, SuperCyp. Och ja, det är ungefär lika surrealistiskt som det låter.

Spelet är en annorlunda bland-ning av plattformshoppande och adventure, där du gradvis förs genom det enorma Undabeds många varierade landskap. Detta sker genom att i traditionell platt-formsstil hoppa över hinder och nedlägga ett antal fantasifulla mot-ståndare, allt från tudelade vakter och flygande bombskalbaggar till jättebönsyrsor och gigantiska växt-rötter, samtidigt som du ska lösa en rad större och mindre gåtor under tiden.

Galna fransmän

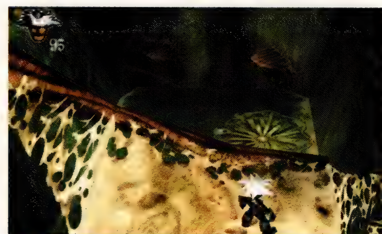
Evil Twin är utvecklat av franska In Utero, som har låtit sig inspireras av det syrade *Alice*, som vi recen-serade i februarinumret av *incite*. Också i *Evil Twin* har man låtit fan-tasin skena, när man designade de många banorna. De skiftar från frodiga växtvärdar befolkade av överdimensionerade insekter och snirklande underjordiska termit-bon till ihåliga trädstammar och flytande storstäder.

Banor, som samtidigt som att de är otroligt snygga, stämningsfulla och varierade att se på, också bjuder på spelutmaningar av vitt skilda slag. Spelets gameplay blir aldrig enformigt och bjuder kon-stant på små fräcka variationer på det klassiska plattformsreceptet. På ett ställe ska man t ex samla in en större flock eldflugor genom att hoppa mellan olika stigande luft-strömmar, en övning som kräver både precision och tålamod.

Samtidigt möter man ett antal mer eller mindre udda existenser i Undabed, som t ex en Hannibal Lecter-liknande professor och en hyperaktiv borgmästare med per-sonlighetsklyvning, som alla be-höver din hjälp till olika uppdrag och samtidigt hjälper till att för-stärka spelets speciella stämning.

Dyster superhjälte

På vägen samlar man olika former av hjälpmedel och energipaket, som gör det möjligt för huvudper-sonen att förvandla sig till en svartklädd superhoppare, som både hoppar längre än den "normala" Cyprien och är försedd med en out-



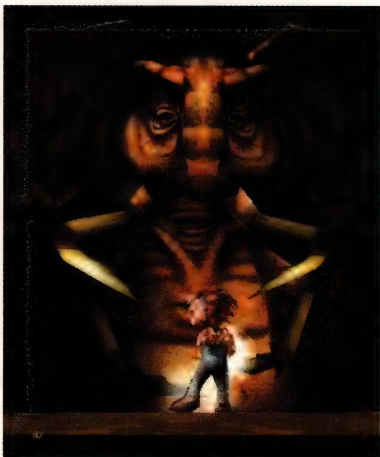
REJÄLT MED SPANDEX När Cyprien har samlat in tillräckligt med energi kan han förvandla sig till superhjälten SuperCyp.



HOW LOW CAN YOU GO?

400 MHz PII
64 MB RAM
16 MB 3D-kort

Evil Twin ser helt fantastiskt ut, förutsatt att du har gott om RAM-minne och ett grafikkort som har 32 MB RAM. Annars får du förbereda dig på att skruva ned grafikeffekterna.



FLITIG SOM EN MYRA Tro det eller ej, termit-drottningen är vänligt sinnad och hjälper Cyprien vidare på resan genom Undabed.

tömlig arsenal av ödeläggande eldklot.

Det största problemet med *Evil Twin* är styrningen, som hämmas av att du hela tiden måste byta kameravinkel för att se vad som händer och därför får fungera som både skådespelare och regissör.

Samtidigt förs du genom handlingen med hjälp av några mellansekvenser, som för det mesta består av tråkiga samtal mellan spelets karaktärer. Det blir inte bättre av att Cypriens röst, trots att han ska föreställas vara en liten pojke, låter som om den lästs in av en medelålders B-filmsskådespelare med självmordstendenser.

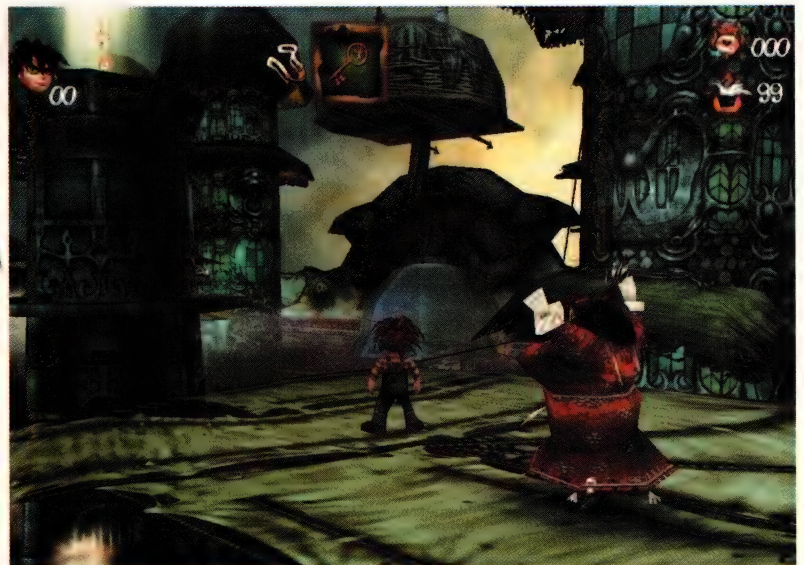
Ändå är *Evil Twin* ett underhållande och mycket annorlunda plattformsspel fyllt med små lustiga överraskningar och massor av utmaningar, som nog kommer att sprida glädje bland plattformsfolket.

Spelets gameplay blir aldrig enformigt och bjuder konstant på små finurliga variationer på det klassiska plattformsreceptet.



POJKSTRECK Fienderna finns i alla former. Lyckligtvis är vår hjälte försedd med en ganska effektiv slangbella och oändliga mängder ammunition.





OCH NU DÅ? Banorna har gjorts med en konsekvent surrealistisk och mycket dyster design.

DOMEN

EVIL TWIN

TEKNIK

- **Minimum** 400 MHz Pentium II 64 MB RAM 16 MB 3D-kort
- **Rekommenderas** 500 MHz Pentium III 128 MB RAM 32 MB 3D-kort
- **Grafik** Software rendering ✗ Direct3D ✓ 3dfx ✓ OpenGL ✓
- **Ljud** EAX (SB Live!) ✗ Aureal 3D ✗ Dolby Surround ✗

MULTIPLAYER ■ Max antal spelare: PC - 1 LAN - Internet -
■ Antal spelare per CD: 1 ■ Antal CD per spel: 1 ■ Minimum modem: -

MULTIPLAYER-BETYG ■

KONKURRENTER

■ **American mcGee's Alice**
Har helt klart fungerat som inspiration för *Evil Twin*. En ganska alternativ version av *Alice I Underlandet*.

■ **Evil Twin**
Ett stort, snyggt och kreativt plattformsspel, som dras med ett par irriterande fel. Underhållningsvärde saknas dock inte.

■ **Spider-Man**
Ett tempofyllt, spännande och underhållande actionspel som kanske främst vänder sig till konsolfans.

■ **Gift**
Ett mer problembaserat spel än t ex *Evil Twin*, som inte helt lever upp till de stora löftena, trots fin grafik.

PLUS & MINUS

+ Mycket vackert att se på. Banorna är både stora och varierade.
+ Blandningen av traditionell plattformsaction och adventure fungerar bra.
+ Handlingen är passande udda och i allmänhet ganska spännande.
+ De många olika karaktärerna ger spelet en speciell stämning.
– Styrningen är svår och förvärras av den dåliga kameraföringen.
– Några av banorna är lite väl linjära och blir en ren plikt.

BETYG

Ett ganska lysande, underhållande och ovanligt väldesignat plattformsspel, som kunde ha fått ett ännu högre betyg om man bara hade jobbat lite mer på den knepiga kamerastyrningen.

7

■ Producent: **Click Entertainment** ■ Utgivare: **PAN Interactive, 08-597 962 50** ■ Pris: **399 kr** ■ **www.sierrastudios.com**

DIABLO 3 ?!?

GENRE Rollspel

STATISTIK

Ett *Diablo 2*-liknande spel med fokus på gruppstrider och taktik. Men var finns alla multiplayer-spelformer?

- 7 samurajkrigare
- "Asiatisk" grafik
- 30 varelser
- 80 coola spells
- Japansk pålitlighet

Har vi för **TUSENDE GÅNGEN** fått tag på en *Diablo 2*-klon?

Har du någon gång spelat *Diablo 2* kommer du att uppleva en känsla av deja vu när du har spelat cirka 10 till 20 sekunder av *Throne of Darkness.* Grafiken liknar något från ett mystiskt och medeltida Japan, men spelets motor känner vi alla igen från *Diablo 2.*

Av Darren Evans

Utvecklarna på Click Entertainment har hittat på några roliga små inslag som gör spelet till något mer än bara en *Diablo 2*-klon. *Throne of Darkness* är i hög grad fokuserat på strider i grupp. Single player-spelaren kontrollerar till exempel fyra samurajer åt gången. Och till skillnad från *Diablo 2*:s mycket actionbaserade gameplay lutar *Throne of Darkness* mer i riktning mot taktik.

Man upptäcker snabbt att varje enskild stridssituation kräver en speciell taktik. Exempelvis möter du i början en trollkarl som kastar blixtar. Här är det en god idé att leta fram din egen magiker och låta honom beskydda gruppen mot blixtarna. Utvecklarna har helt skamlöst kopierat karaktärsutvecklingen från *Diablo 2*, så att karaktärernas uppbyggnad och listan över deras spells är nästan identisk med förebildens. Det finns berg av vapen och rustningar, både av den magiska typen och av andra typer. Du kan också skräddarsy dina egna dödsinstrument genom att besöka smeden och berätta för honom vilka komponenter du skulle kunna tänka dig att kombinera. Och precis som i *Diablo 2* kan du hitta sällsynta och unika vapen. Vi hade turen att hitta Buaku's Blade, som kan dela ut ganska mycket skada och samtidigt skicka tillbaka fem procent av en angripares styrka tillbaka i huvudet på honom.

Kontrollen över karaktärerna är frustrerande. Du har direkt kontroll över dina fyra krigare, men de andra har en tendens att springa runt och dö. Det betyder att en tuff motståndare blir tuffare. Multiplayer-delen är samtidigt för enkel, med upp till 35 spelare i kamp om positionen som Dark Warlord. Det är dock ett underhållande spel, som i viss mån lyckas undvika att bli en direkt *Diablo 2*-klon. Förebildens gripande handling och filmscener av hög kvalitet saknas dock och grafiken har en tendens att bli lite tråkig i längden.



LÄS ELLER KÖP ... För de spelare därute som älskar strider, magi, inventarielistor, vapen och Japan finns det ingen anledning att läsa vidare – spring iväg och köp spelet direkt!

HOW LOW CAN YOU GO?

233 MHz
Pentium II
32 MB RAM

Vi testade spelet på en gammal hederlig Voodoo 5-dator och det såg ganska fint ut. Så du kan lika gärna stoppa upp ditt GeForce 3 där Solen inte skiner!



DE SJU SAMURAJERNA Det utspelas i Japan, men liknar *Diablo 2.*

DOMEN

THRONE OF DARKNESS

TEKNIK

Minimum	233 MHz Pentium II 32 MB RAM
Rekommenderas	300 MHz Pentium II 64 MB RAM
Grafik	Software rendering ✔ Direct3D ✘ 3dfx ✘ OpenGL ✘
Ljud	EAX (SB Live!) ✘ Aureal 3D ✘ Dolby Surround ✘

MULTIPLAYER ■ Max antal spelare: PC - 1 LAN - 35 Internet - 35 ■ Antal spelare per CD: 2 ■ Antal CD per spel: 2 ■ Minimum modem: 56 kbps

MULTIPLAYER-BETYG **4**

KONKURRENTER

- **Baldur´s Gate 2** – Detta är strid och action i högsta växeln, handlingen håller och grafikmotorn är värd att framhållas.
- **Diablo 2** – Föredrar du hack and slash framför långsamma dialoger? Då har du hittat spelet för dig.
- **Throne of Darkness** – I multiplayer är det flera år efter *Diablo 2*, men i single player finns det många timmars god underhållning.
- **Arcanum** – Det är inte riktigt i samma historieskapande klass som *Baldur´s Gate 2*, men det är inte heller långt efter.

PLUS & MINUS

+ Liknar *Diablo 2*, men fokuserar mer på gruppstrider och taktik.
+ Djupgående karaktärsutveckling, liksom i *Diablo 2.*
+ Striderna är faktiskt mer utmanande än i *Diablo 2.*
+ Okej grafik, som målar upp en bild av det feodala Japan.
– Multiplayer-spelformen är allt för simpel i längden.
– Det finns inte tillräckligt med blod och inälvor för ett samurajkrig!

BETYG

Throne of Darkness liknar på många sätt *Diablo 2*, både i gameplay och karaktärsutveckling. Handlingen i det feodala Japan, tillsammans med dess nödtorftiga multiplayer, utgör skillnaden från *Diablo.*

7

■ Producent: **Westwood** ■ Utgivare: **EA Nordic, 08-546 645 00** ■ Pris: **349 kr** ■ **www.westwood.ea.com**

HJÄRNORNAS KRIG

GENRE **Strategi**

STATISTIK

Den mentala mästaren Yuri återvänder för att ta världsherraväldet, och du får samla ihop dina soldater och resa tillbaka i tiden för att förhindra hans onda planer.

- 14 uppdrag
- 10 multiplayerbanor
- 30 nya enheter
- Mums för C&C-fans

Psykopaten Yuri från **RED ALERT 2** är tillbaka. Och han har tagit med sig sina vänner!

Den framgångsrika Command & Conquer-serien har länge varit totalt dominerande bland realtidsstrategispelen. Det beror inte minst på den konstanta strömmen av fortsättningar och tilläggspaket som hela tiden följer efter varje nytt spel i serien. Nu gör de det igen: *Yuri's Revenge* är namnet på tillägget till det nu ett år gamla *Red Alert 2*.

Av Darren Evans

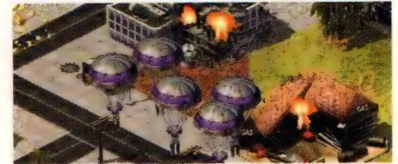
Det handlar om det största C&C-tillägget till dags dato (kräver dock fortfarande att du har det ursprungliga *Red Alert 2*) med över 30 nya enheter fördelade på allierade och sovjetiska styrkor. Som till exempel den så kallade "virus", en krypskytt som avfyrar giftpilar mot fienden, vilken därefter sväller upp till dubbel storlek och sedan exploderar i ett moln av giftig gas.

Här finns också ett fartyg med fem förslavade gruvarbetare som samlar in malm. Om fartyget blir förstört kommer arbetarna att jubla över sin nyvunna frihet och därefter beväpna sig med klubbor och kämpa för sin befriare. Den mest anmärkningsvärda nyheten är dock en ovanligt stark hjärntvättad armé som styrs av den grymme Yuri, som besitter enorma mentala krafter.

Yuri har mot all förväntan överlevt det sovjetiska nederlaget i *Red Alert 2* och är nu tillbaka med förnyade krafter för att nedlägga sina tidigare vänner och fiender samt överta världsherraväldet. Han har lyckats aktivera torn som kontrollerar hjärnvågorna överallt på hela planeten utom i San Francisco, där dina styrkor är stationerade. Tack vare självaste professor Einstein, som byggt en tidsmaskin, kan du skicka en större styrka tillbaka i tiden där du på något sätt ska försöka förhindra Yuris skumma planer innan de blir till verklighet.

Spelets gameplay är i stort sett detsamma som i *Red Alert 2*, även om de nya enheterna öppnar fler taktiska möjligheter i både single player- och multiplayer-delen. Fram till nu har det varit tradition i C&C-världen att de allierade styrkorna är snabba, medan de sovjetiska var långsamma, men slagkraftiga. Nu har producenterna från Westwood försett de allierade med bland annat en tungt beväpnad, men långsam anfallsstridsvagn, som dessutom är immun mot Yuris hjärnvågor. Samtidigt får Sovjet förfoga över en rad snabba enheter som t ex den lilla hyperrörliga raider.

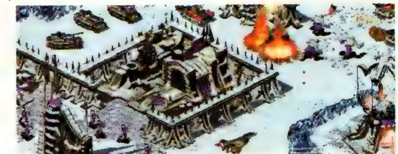
Om du gillar *C&C* är *Yuri's Revenge* med andra ord ett måste. Det är ett enormt tillägg med massor av nya enheter och listiga teknologiska möjligheter och flotta filmsekvenser. Banbrytande nytänkande finns det i gengäld inte mycket av, men det hade vi väl heller inte räknat med.



HJÄLP FRÅN LUFTEN En rad nya enheter står klara att bekämpa den fanatiske Yuri.



SORRY, OLD CHAP! Yuris onda planer går också ut över London, som anfalls med hjälp av hjärnvågor.



SNÖBOLLSKRIG Du färdas vida omkring i *Yuri's Revenge*. Förstörelsen är dock precis som vanligt ganska omfattande.

HOW LOW CAN YOU GO?

266 MHz P II
32 MB RAM
4 MB 3D-kort

Du kan sänka upplösningen till 640 x 480, och då bör det här spelet fungera utmärkt på denna relativt beskedliga datorkonfiguration.



STOR TALANG Filmsekvenserna är snygga att se på, speciellt när de innehåller de talrika välformade tidsresande kvinnliga krigarna.

DOMEN

RED ALERT 2: YURI'S REVENGE

TEKNIK

Minimum	266 MHz Pentium II	32 MB RAM	4 MB 3D-kort
Rekommenderas	350 MHz Pentium II	32 MB RAM	4 MB 3D-kort

- **Grafik** Software rendering ✔ Direct3D ✘ 3dfx ✘ OpenGL ✘
- **Ljud** EAX (SB Live!) ✘ Aureal 3D ✘ Dolby Surround ✘

MULTIPLAYER ■ Max antal spelare: PC - 1 LAN - 8 Internet - 8 ■ Antal spelare per CD: 1 ■ Antal CD per spel: 2 ■ Minimum modem: 56 kbps

MULTIPLAYER-BETYG **7**

KONKURRENTER

Earth 2150
Njutbar grafik och en väluppbyggd handling utgör bakgrund för ett strategispel med mer djup än *Red Alert 2*.

C&C: Red Alert 2
Command & Conquer som vi känner det. Den välkända formeln gav Westwood ännu en försäljningsframgång.

C&C: Yuri's Revenge
Ett värdigt och ovanligt omfattande tillägg till *Red Alert 2* med massor av variation. Nytänkande efterlyses dock!

C&C: Tiberian Sun
En liten besvikelse, som inte tillför C&C-världen något nytt, men som ändå blev en stor framgång i spelbutikerna.

PLUS & MINUS

+ 14 utmanande och varierade single player-uppdrag.
+ Massor av nya enheter att flytta runt i förstörelsens namn.
+ Du kan kämpa på både de allierades och Sovjets sida mot Yuri.
+ Nya enheter ger en rad nya taktiska möjligheter.
– Spelets AI är dålig när du flyttar många enheter på en gång.
– Det är i grund och botten bara frågan om gammalt vin tappat på ny flaska.

BETYG

Det är utan konkurrens det största tilläggspaketet från Westwood hittills, med massor av nya enheter och uppdrag, men i gengäld finns här inga större nyheter när det gäller spelets gameplay.

7

■ Producent: **Akella** ■ Utgivare: **KE Media, 08-445 50 50** ■ Pris: **449 kr** ■ **http://seadogs.bethsoft.com**

SEA DOGS

GENRE Action

STATISTIK

I *Sea Dogs* får du en chans att plundra dig till rikedom och ära, medan du letar efter din försvunne far.

- Flera hundra fartyg att sänka
- 4 sätt att nå sitt mål
- 3 imperialistiska nationer
- 1 försvunnen pappa

HOW LOW CAN YOU GO?

400 MHz
Pentium II
64 MB RAM

Den snygga grafiken kräver en hel del maskinkraft. I gengäld är det positivt att du kan klara dig utan att behöva ha något 3D-kort.

HISSA SEGLET, det är dags att ge sig ut och härja på de sju haven

***Sea Dogs* är en ganska speciell blandning av action, adventure, rollspel och strategi, med en rejäl dos av segelfartyg, sablar och träben. En blandning som faktiskt är ganska underhållande.**

Av Craig Vaughan

Du spelar som kapten Nicolas Sharp och startar på lagens skuggsida med att vandra genom storslagna städer medan du terroriserar invånarna och överväger om du ska arbeta för de franska, spanska eller engelska styrkorna. Oavsett vad du väljer kommer slutmålet dock alltid att vara detsamma: Att hitta din älskade far och fylla hans fickor med guld.

Du följer stadsvandringarna i tredjepersonsperspektiv, där grafiken generellt sett är både snygg och stämningsfull, medan du hyr manskap och tar på dig olika uppdrag. Det dröjer dock inte länge innan du stävar ut på böljan den blå ombord på ett fartyg som förhoppningsvis är i stånd att stå mot anfallen från rivaliserande kaptener.

Det är under dessa spektakulära slag som *Sea Dogs* verkligen kommer till sin rätt. Striderna är en blandning av kanondueller och häftiga svärdsdueller under en rad olika uppdrag, där det kommer att finnas rika möjligheter att testa dina sjörövartalanger och samla in lite guld samtidigt. På vägen får du också användning för taktiskt tänkande när du spelar ut olika fraktioner mot varandra genom att helt enkelt välja de olika uppdrag du tar på dig med omtanke. En klok pirat är i regel också en rik pirat.



TILL SJÖSS De regelrätta sjöslagen är imponerande att se på och utspelas ofta med fartygen några få meter från varandra, vilket testar både din stridsförmåga och dina nerver.

Var för sig är de olika elementen i *Sea Dogs* inte starka nog för att bära ett helt spel, men tillsammans ger de en habil och varierad omgång piratunderhållning.

DOMEN

BETYG **7**

Även den största landkrabba kan se fram mot flera timmars god underhållning ombord på *Sea Dogs*.

■ Producent: **Taito** ■ Utgivare: **EON, se URL** ■ Pris: **ca 200 kr** ■ **www.eon-digital.com**

SUPER BUST A MOVE

GENRE Arkad

***Bust A Move* är en av de största konsolklassikerna hittills. Ett av det slags spel som både är lätt att lära sig, och så vanebildande att timmarna närmast flyger iväg framför TV-skärmen. På PC saknar spelet dock lite hållbarhet.**

Av Craig Vaughan

Spelet går ut på att skjuta kulor i rätt färg upp mot två andra kulor i samma färg för att få dem att explodera och därigenom samla poäng.

Det är dock inte helt problemfritt, eftersom ens kanon är allt för oprecis för att placera rätt kula på rätt ställe fort nog. Samtidigt är det alldeles för lätt att ta fel på vilken kula man ska avfyra och nästa kula i kön, vilket kan få katastrofala konsekvenser. Spelet har dock fortfarande originalets enkelhet och charm. Så om du behöver en paus från taktiska överväganden och stora vapenarsenaler är *Super Bust A Move* kanske ändå värt att titta på.



FÄRGLÅDA Precision och överblick är av största vikt i *Super Bust A Move*.

DOMEN

BETYG **6**

Superunderhållande de första timmarna, men därefter är det nog bara de yngsta spelarna som håller ut.

■ Producent: **Sega** ■ Utgivare: **Vision Park, 08-545 89 200** ■ Pris: **349 kr** ■ **www.empireinteractive.com**

SEGA MARINE FISHING

GENRE Sport

STATISTIK

Marine Fishing är uppföljaren till den överraskande framgångsrika fiskesimulatorn *Get Bass*. Välj bete, kasta och hiva upp den ena baddaren efter den andra i båten.

- 16 slags fisk
- 5 lokaliteter
- 5 träningsspel
- Ett överraskande underhållande spel

HOW LOW CAN YOU GO?

400 MHz PII
64 MB RAM
16 MB 3D-kort

Grafikalternativen i *Marine Fishing* är milt sagt få. Du kan dock sätta ned spelets frame rate till 20 om du har problem med att få grafiken att flyta ordentligt.

Sega försöker få nya spelare på kroken med MARINE FISHING

Datorsimulerade gälar och fiskelinor, kulörta flöten och pixelerat saltvatten. Vem hade trott att en konsolkonvertering av en fiskesimulator kunde vara så underhållande?

Av Jon Brown

Du ska följa tre steg för att fånga en fisk i *Sega Marine Fishing*. Steg 1: Välj bete utifrån vilken typ av fisk du ska fånga, och var den befinner sig. Stort bete drar till sig större fisk, vilket det i gengäld också finns färre av.

Steg 2: Kasta ut linan och hala långsamt in den igen. Varje typ av bete kräver en speciell teknik – några fungerar bäst om de sjunker hela vägen till botten, medan andra hellre ska driva på ytan.

Steg 3: När du fått napp drar du in fisken medan du håller ett öga på upplysningarna på skärmen. Drar du för snabbt kan linan gå av och blir linan slak kommer fisken undan. När du fått upp fångsten i båten slår du ihjäl den med träklubban och poserar för kameramannen. När du fått tillräckligt med fisk går du vidare till nästa fiskeområde.

Utöver arkadläget innehåller *Marine Fishing* fem träningsspel och ett akvarium som fungerar som utställningsrum för dina största fångster.

Trots den rätt spartanska grafiken är denna senaste konsolkonvertering från Empire faktiskt både underhållande och krävande. Men om du vill ha fullt utbyte av spelet kräver det att du har en speciell controller, t ex den så kallade "Rumble Rod" (en slags fiskespö-joystick) från Mad Catz. Med den i handen kan du nästan känna lukten av saltvattnet och höra måsarna skrika.



DEN VAR SÅ HÄR STOR ... Denna imponerande best skulle ge poäng nog för att skicka dig vidare till nästa bana. Fem våta jaktmarker är dock en smula i underkant.



VILKEN FIRRE Om du fångar en sån här fisk hamnar den direkt i akvariet.

DOMEN

BETYG

Marknaden översvämmas ju inte direkt av fiskespel, men bland dem som finns ligger *Sega Marine Fishing* helt i topp.

7

■ Producent: **Microids** ■ Utgivare: **Microids, se URL** ■ Pris: **ca 300 kr** ■ **www.microids.com**

OPEN KART

GENRE Racing



När du installerar ett spel som tar upp mer än 600 MB på hårddisken förväntar du dig något alldeles extra. Men i fallet med *Open Kart* ersätts förväntningarna snabbt av frustration och uttråkning.

Av Jon Evans

På något sätt har de franska utvecklarna Microids lyckats förvandla den vilda och tempofyllda go-kartsporten till ett likgiltigt och tråkigt lopp som bara blir kvar på hårddisken i en halvtimme.

Problemet är inte spelets uppbyggnad eller utbudet av körmöjligheter. Det finns rikliga mängder av olika banor och karts att tuffa runt i och det medföljande karriärläget gör det möjligt att finjustera ditt fordon på alla möjliga och omöjliga sätt på vägen mot världsmästerskapet.

Men när du väl kommer ut på asfalten går botten snabbt ur spelet. Det saknar helt enkelt tempo och spänning. Grafiken är tråkig, banorna är enformiga och styrningen är alldeles för dålig. Ärligt talat, detta kan göras mycket bättre!

HAR JAG INTE VARIT HÄR FÖRUT? Grafiken är inte mycket att hurra för. Banorna ser t ex i stort sett likadana ut.

DOMEN

BETYG

Open Cart saknar den intensitet som gör racingspel bra. Det är för trist och enformigt för att få upp adrenalinet.

3

NYHET!
Hitta alla de spändande varorna på www.komputer-butiken.nu

Välkommen till

Komputer-butiken erbjuder utvalda kvalitetsprodukter till låga priser – välj dina favoriter. Vi har samlat det bästa från varje område och produkterna kan endast köpas i Komputer-butiken. Fyll i och posta kupongen redan i dag eller beställ direkt på www.komputer-butiken.nu

Lärorika skolhäften

Nio utmärkta skolor med illustrerade steg-för-steg-anvisningar. Pröva t.ex. den nya PowerPoint-skolan, där du får tips på hur du gör snygga presentationer.

Se även www.komputer-butiken.nu

PER STYCK 24⁵⁰



Massor av underhållning

Action-, arkad-, kort-, strategi-, simulator-, och brädspel samt pussel. Du hittar allt inom sprid-, gratisprogram och spel på den här helt nya utgåvan i den populära 100 spel-serien.

Se även www.komputer-butiken.nu



NU BARA 79⁰⁰

Månadens specialerbjudande

Verktygssats till dator
– oumbärligt pc-verktyg

Snygg verktygssats till datorn med 10 delar i praktiskt etui. Oumbärligt när du t.ex. själv ska installera extra arbetsminne i din PC.
Värde 249:–

NU BARA 69⁰⁰



OBS! Vi kan dessvärre inte ge support på produkterna i Komputer-butiken.

KOMPUTER FÖR ALLA/Bonnier Alandia AB.
Kundtjänst, 205 50 Malmö, tel. 08-555 454 72.

Komputer-butiken

Portot är bara 24:50 – oavsett hur mycket du beställer!

Disney's Nalle Puhs™ Skolstart

Låt barnen uppleva lärdomens magi tillsammans med Nalle Puh™ och hans vänner i skolan i Hundramila-skogen. Här finns det ordlekar, lek med former och färger och enklare räknestycken. Barnen lär sig samtidigt som de leker.

Ålders-grupp: från 4 år

Based on the "Winnie the Pooh" works, copyright A. A. Milne and E. H. Shepard.



NU BARA 149,00

Disney's Lejonkungen II

Gör dig redo för fyra häftiga spel fulla med fart och fläkt som sätter dina färdigheter på prov i sällskap med Kiara, Kovu och dina bästa djungelvänner Timon och Pumbaa. Alla spelen har tre svårighetsgrader och 50 nivåer. Här kommer du att få det riktigt skoj.

Åldersgrupp: Kul för alla

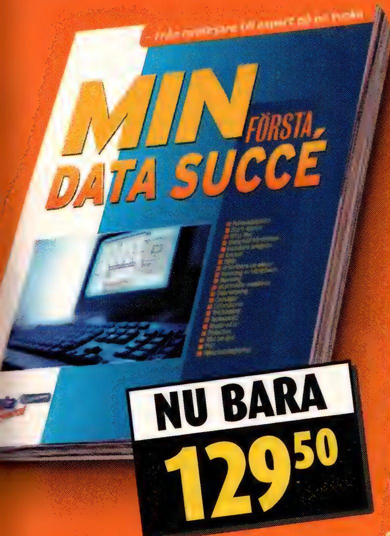


NU BARA 149,00

Begränsat antal – beställ i dag!

Min första Data Succé

I boken förklaras på ett lättfattligt sätt, och med massor av steg-för-steg-bilder, hur du kan få ut ännu mer av programmen och tillbehören.



NU BARA 129,50

PORTOFRI BESTÄLLNINGSKUPONG

Jag beställer följande produkter från Komputer-butiken:

- ☐ Digital kamera-skolan (062619)
- ☐ Wordexpertskolan (062614)
- ☐ Wordskolan (002566)
- ☐ Outlookskolan (062604)
- ☐ Nybörjarskolan (062611)
- ☐ Webbplatsskolan (202351)
- ☐ Excelskolan (062608)
- ☐ Windowsskolan (062600)
- ☐ PowerPointskolan (062627)
- ☐ 101 Spel (183011)
- ☐ PC-verktygssats (002671)
- ☐ Data Succé (050994)
- ☐ Nalle Puhs™ Skolstart (300308)
- ☐ Lejonkungen II (300304)

Ev. prenumerationsnr: ____

Namn: ____

Adress: ____

Postnr: ____ Ort: ____

Var vänlig skriv tydligt – texta helst!

5733

All kundinformation såsom namn- och adressuppgifter m.m. behandlas med hjälp av modern informationsteknik och lagras hos Bonnier AB.



KOMPUTER FÖR ALLA

SVARSPOST
121 100 815
208 05 MALMÖ

OBS! Skicka inga pengar nu, faktura bifogas. Porto och expeditionsavgift är bara 24:50 per försändelse. Produkterna kan också beställas på www.komputer-butiken.nu

DYNAMIT I ÖRAT

Du får världens första närbild av **CREATIVES NÄSTA GENERATION** av SoundBlaster-ljudkort

TROTS FÖRSÖKEN att ändra förutsättningarna för ljud- och grafikkort med det potentiellt nyskapande Nforce-moderkortet vill Creative ändå dominera marknaden för ljudkort med sin nya teknik, Audigy. Tekniken kommer definitivt att ta över från den nuvarande favoriten på marknaden, SoundBlaster Live.

Enligt Creative är Audigys processor fyra gånger så kraftfull som den framgångsrika föregångaren EMU10K1. För de som har en bra uppsättning surround-högtalare kommer Audigy att kunna ge ett bättre och "snabbare" ljud. Med snabbare menar vi att kortet kan ta en del uppgifter från din processor, som därmed kan koncentrera sig mer på grafik och artificiell intelligens.

Parallellt med utvecklingen av Audigy har Creative också arbetat med 3D-ljudbiblioteket EAX. Den senaste versionen heter nu EAX Advanced HD. Den viktigaste nyheten är i det sammanhanget stödet av fyra olika ljudmiljöer. I ett spel kommer detta att göra att du kan höra skillnad på om din *Counter-Strike*-motståndare går runt på klinkergolvet i ett litet badrum, eller på en heltäckningsmatta. Om det får någon betydelse för spelens underhållningsvärde kommer att visa sig. Överraskande nog kommer Creative inte att sälja den nya EAX-tekniken till andra korttillverkare, som de gjorde med EAX 1 och 2, men att döma av det strypgrepp som företagets fina ljudprodukter har tagit på marknaden så rekommenderar vi dig att vara trogen mot SoundBlaster-produkterna under överskådlig framtid.

Vi har inte haft möjlighet att testa det nya Audigy-kortet på ett spel som stöder det, för det finns inga. Vi kan nog inte få fram något förrän tidigast i januari. Hoppas vi. Under de kommande månaderna släpps Audigy i tre varianter. Det grundläggande slot-in-kortet, SB Audigy Player och toppkortet Audigy Platinum, en förlängning av Platinum Live!-serien. Alla kort innehåller en 24-bitars digital-till-analog converter med en maximal samplingsfrekvens på 48 kHz, och det digitala användargränssnittet Sony/Philips har en maximal samplingsfrekvens på 96 kHz i 24-bitar, som är idealiskt för sampling av CD-kvalitet.

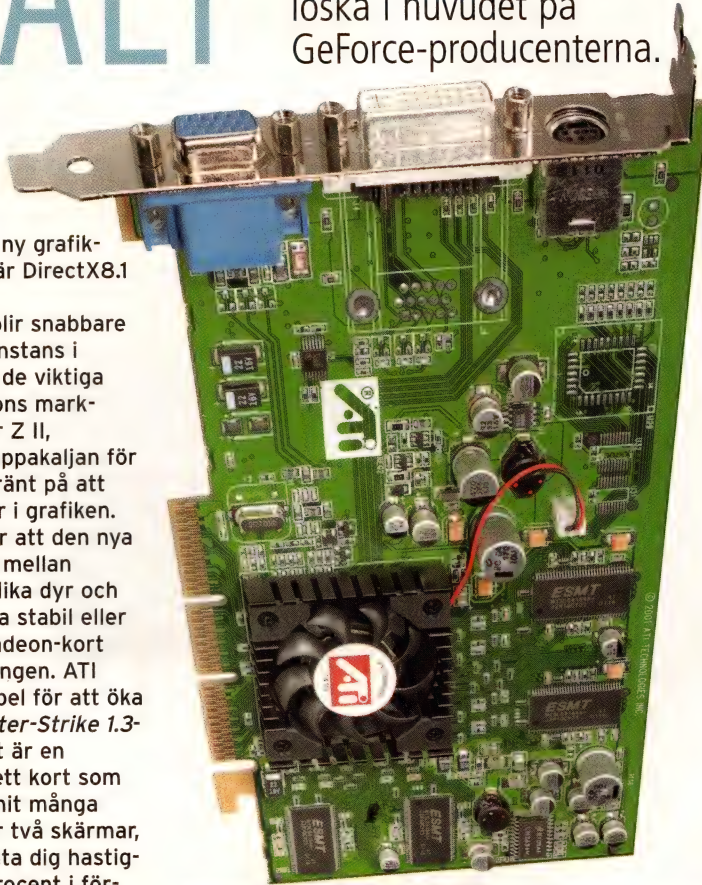
INKONSEKVENS Det kommande Audigy-ljudkortet från Creative kan kanske stjäla lite av marknaden från samma firmas kommande supermoderkort, Nforce, som ska kunna hantera både ljud och grafik.

RADIKALT

De två nya **3D-KORTEN FRÅN ATI** är en riktig loska i huvudet på GeForce-producenterna.

NÄR DEN HÄR TIDNINGEN KOMMER UT står ATI:s två nya 3D-kort redan på hyllorna i butikerna. Radeon 7500 och 8500 utgör Atis dubbelanfall på GeForce 2 och GeForce 3. De två produkterna innehåller ny grafikteknologi som kan ge ATI ett försprång när DirectX8.1 väl släpps.

Anfallets förtrupp heter 8500. Kortet blir snabbare än GeForce 3 och kommer att kosta någonstans i närheten av 4 500 kronor. GeForce 3 har de viktiga vertex shaders och T&L-turbo, men Radeons marknadsföringsmaskin har "uppfunnit" Hyper Z II, Smoothvision och Truform. Det är rena rappakaljan för de flesta, men betyder att kortet är suveränt på att jämna till ytor och runda av skarpa kanter i grafiken. Och vad viktigare är: ATI:s tekniker påstår att den nya designen ger 30 procent högre hastighet mellan processorn och minnet. 8500 blir därför lika dyr och snabb som GeForce 3, men säkert inte lika stabil eller med samma stöd. Ägare av nuvarande Radeon-kort vet vad vi menar med den sista anmärkningen. ATI kommer samtidigt att ge ut patchar till spel för att öka antalet polygoner i spelen. Den nya *Counter-Strike 1.3*-patchen är bara ett exempel. 7500-kortet är en trimmad utgåva av Radeon 64 MB DDR, ett kort som med sitt färgdjup och sin upplösning vunnit många spelares hjärtan. Det ska erbjuda stöd för två skärmar, samt Radeon VE och Matrox-kort. Förvänta dig hastighetsförbättringar på mellan 20 och 40 procent i förhållande till Radeon 64 DDR, beroende på spel. Detta sätter det i klass med GeForce2 Pro och GeForce2 Ultra. Vi testar grejerna nästa månad.



KONKURRENT TILL GEFORCE 3 De nya Radeon-korten blir i många avseenden minst lika kraftfulla som GeForce 3.

BURN BABY BURN

En IDE-brännare med **24X HASTIGHET** är klart värt att titta närmare på

PLEXTOR-ENHETEN ARBETAR dubbelt så snabbt som någon enhet vi har lagt fingrarna på under senare tid. Plexwriter ger möjlighet till hastigheter på 24x (CD-R) eller 10x CD-RW. Det betyder att du kan kopiera en standardskiva på 3-4 minuter!

Det är samtidigt en respektabel allroundenhet, för standard CD-ROM är läshastigheten 40x. Det är också bra att enheten använder "Burnproof"-tekniken för att förebygga buffer-overruns när dataströmmen blir avbruten.

Här används också en ny teknik som heter PowerRec II, som avläser den maximala brännarhastigheten innan brännandet påbörjas. Till skillnad från tidigare IDE-modeller har 24x-brännaren en aktiv fläkt som kyler enhetens elektronik.

Försäljningsversionen av brännaren innehåller en tom CD-R samt en CD-RW. Den levereras också med nödvändiga kablar, skruvar och en manual på 16 språk.



SOLID PLEXTOR-ENHET Enheten bränner dubbelt så snabbt (24x) som de flesta enheter på marknaden.



TV-TUNER FRÅN NVIDIA
Nvidia Personal Cinema är en extern TV-tuner till Nvidia-grafikkortet med GeForce2 MX-chippet, samt dyrare modeller. Den har video in/out och en stereo 1/8" audio-output. Den är kopplad till ljudkortet via en extra stereoförbindelse. Personal Cinema levereras också med fjärrkontroll.
Info: www.nvidia.com

TVEKAMP MELLAN NVIDIA OCH ST MICRO-ELECTRONICS
De kommande veckorna och månaderna kan du vänta dig att se en spännande kamp mellan ST Microelectronics och Nvidia. Medan STM förväntas lansera sitt Kyro II Ultra (chip och minne mellan 200 och 225 MHz) finns det också en stor chans att Nvidia kommer att presentera GeForce3 MX eller GeForce3 Ultra.
Info: www.nvidia.com

MINNE FRÅN SAMSUNG
Samsung presenterade den första PC333-minnesmodulen den här månaden. Kretsen körs i 166 MHz med dubbel data rate och består av ett antal 128 och 256 Mbit-moduler. Det kan vara värt att uppgradera, om du inte redan har köpt en supersnabb Pentium 4 med därtill hörande moderkort.
Info: www.samsung.com

INTEL SPONSRAR VETENSKAPEN
Intels Itanium-processorer ska användas för att utveckla ett vetenskapligt datorsystem, som enligt planerna ska bli det största i sitt slag i världen. "TeraGrid" kommer att bestå av sammankopplade datorer med över 3 300 Itanium-processorer, vilket ger en räknekapacitet på 13,6 teraflops. Men tyvärr: Det blir inte en dator som man får spela massiva multiplayer-spel på. TeraGrid ska bland annat användas till medicinsk forskning.
Info: www.intel.de

KLIPSCH I TOPP

■ Produkt: **Promedia 4.1** ■ Producent: **Klipsch** ■ Pris: **4 995 kr** ■ **www.klipsch.com** ■ ÅF-info: **United Marketing, 019-17 96 08**

Fyll ditt hem med öronbedövande biograf-surround sound

FEM STYCKEN 400 WATTS THX-CERTIFIERADE HÖGTALARE får inte någon fördel när de landar på vårt testbord. Speciellt inte när de tillsammans kostar på fel sida om 3 000 kronor. Promedia 4.1 kan spela musik från PC, mp3, CD och minidisc, men systemets huvudsyfte är naturligtvis att skapa ett ljud som i en hemmabio (i kraft av satellithögtalarna). Med systemets mångsidighet och styrka kan du också använda det för att lyssna på spel och hela gatan kan lyssna med dig!

Designen är identisk med föregångarens (v2-400). Nytt är bland annat stereo input-kontakten som betyder att du kan koppla systemet till en minidisc eller mp3, vilket gör CD-skivor och band mer eller mindre överflödiga. Promedias output-potential är fenomenal det håller 500 watt i reserv. Samtidigt har ljudingenjörerna fått fram ett rundare ljud. Satelliterna kommer med justerbar fot så att de kan placeras var som helst i huset.



SUVERÄN UTRUSTNING **som kan användas till allt från spel till hemmabio.**

Det här är bland det bästa ljud du kan köpa till dina spel. I gengäld kostar de förhållandevis mycket pengar. **9**

NY MS-DESIGN

■ Produkt: **Office Keyboard** ■ Producent: **Microsoft** ■ Pris: **495 kr** ■ **www.microsoft.com** ■ Återförsäljarinformation: **Microsoft, 08-752 56 00**

DEN VIKTIGASTE ÄNDRINGEN på detta tangentbord i förhållande till Microsofts tidigare tangentbord är den nya designen och scroll-hjulet, som är en ovärderlig hjälp för vänsterhänta och folk som inte har en mus med hjul.

Pil- och funktionstangenterna har flyttats och de vanligaste funktionstangenterna har utökats med de mest använda Windows-funktionerna, som också kan användas som snabbtangenter i spel. Knapparna är både exakta och behagliga att använda, och själva tangentbordets vikt gör att det inte flyttar sig under arbetet. Vi blev lite överraskade av att man inte kan konfigurera om snabbtangenterna för att använda de översta knapparna. Handledsstödet är också lite för högt.



NY DESIGN **Det senaste tangentbordet från Microsoft har inte bara fått ny design, det har också fått ett scroll-hjul ute till vänster.**

Det är lite bättre än Logitechs motsvarighet. Knapparna reagerar exakt, och den solida designen gör det hållbart. **7**

INTERNET NAVIGATOR

■ Produkt: **Internet Navigator** ■ Producent: **Logitech** ■ Pris: **299 kr** ■ **www.logitech.com** ■ ÅF-information: **Logitech, 08-519 920 19**

LOGITECHS INTERNET NAVIGATOR fokuserar på välkända inslag. De välkända *Quake*-knapparna (ASDW) sitter som de brukar, men det finns 18 extra knappar för Internet, e-post och multimedia. Tangentbordet har också – liksom Microsofts – ett scroll-hjul, en nyhet som kan förvirra lika mycket som hjälpa när man samtidigt har en hand på musens hjul. Logitech har sparat på utgifterna till hjulets material, så det rullar inte lika lätt som Microsofts. Det samma kan sägas om tangenternas stabilitet, som också de är underlägsna i förhållande till Microsofts något dyrare tangentbord. Du väljer själv.



OSTADIGT **Logitechs tangentbord når inte ändra fram.**

Inte något av tangentborden har imponerat helt på oss denna månad. Microsofts är dock bäst. **5**

G550

■ Produkt: **G550** ■ Producent: **Matrox** ■ Pris: **ca 2200 kr**
■ **www.matrox.com** ■ ÅF-information: **Microtronica, 08-680 78 00**

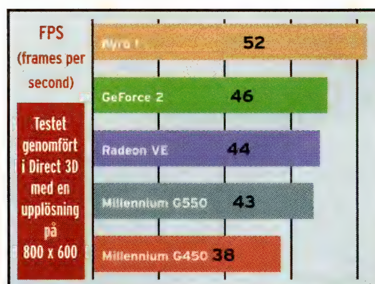
Matrox nya 3D-kort kan läsa dina läppar ...

ÄVEN OM MATROX 3D-KORT INTE KAN SLITA UPP TRÄD MED RÖTTERNA, så är de ändå proppfulla med kloka små detaljer, som dock inte nödvändigtvis gör spelaren till en gladare människa. Med 450-modellen kom den fina dual display-kontakten, som gjorde det möjligt för flight sim-fans och multiplayer-spelare att koppla en TV eller en extra skärm till datorn och spela på två skärmar samtidigt. Denna goda idé blir redan nu kopierad av alla seriösa tillverkare av 3D-kort.

550-modellens trollkonst kallas "Headcasting". Tekniken är lite överflödig för single player, men för dem som använder Internet är det en stor fördel. Produkten levereras med två typer av software, Headfone och Digimask, som två spelare kan använda för att kommunicera på Internet. Det är coolt nog att man kan se varandra på skärmen medan man samtalar. Först måste man dock skapa en virtuell 3D-modell av sig själv. Det kan kanske låta som ett överflödigt inslag, men med de massiva multiplayer-inslagen i spel som *Diablo* och *Ultima Online* kan det bli ett av framtidens verktyg. Först tar du två bilder av dig själv, ett framifrån och ett i profil. Därefter kör du ett litet program som hittar de tusentals nyckelpunkter som finns i ditt ansikte. Därefter e-postar du 3D-bilden till Digimask som skickar den fullständiga 3D-modellen till dig inom 24 timmar. Som du kan se i tabellen till höger är det inte världens snabbaste kort, men det kan många andra saker.



MATROX HAR GJORT DET IGEN **Matrox håller på att skaffa sig ett rykte om att utveckla 3D-kort som saknar lite råstyrka, men som i gengäld innehåller nyskapande detaljer.**



Vi har använt det pålitliga G450 här på redaktionen under en tid. Denna modell är minst lika bra, om än lite långsam för 3D. **7**

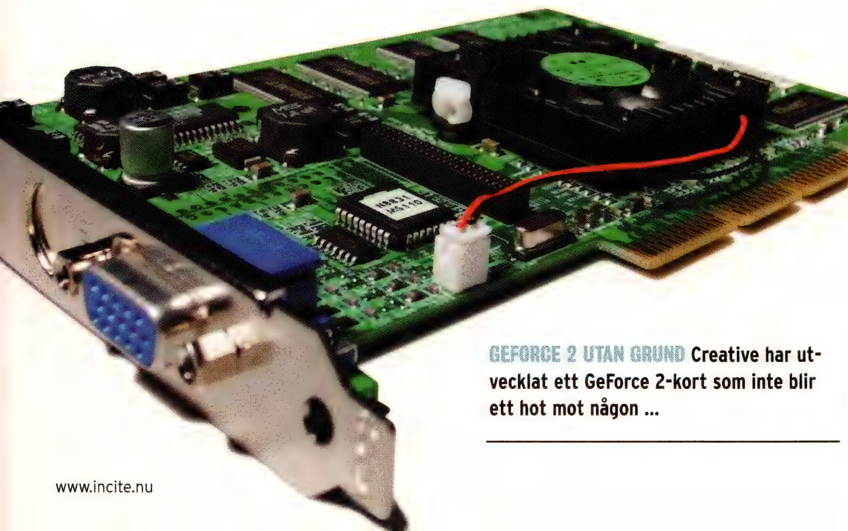
VARFÖR?

■ Produkt: **GeForce 2 Pro** ■ Producent: **Creative Labs** ■ Pris: **2 795 kr**
■ Återförsäljarinformation: **www.europe.creative.com/mycountry/sweden/**

GeForce GTS2 har fått nya kläder och ny frisyr

SÅ MÄRKLIGT. Alla nya grafikkort från Creative tillverkas av ett företag som heter MSI - en intressant detalj som kan läsas på BIOS-modulen. Inte så underligt att GeForce2 Pro liknar StarForce 64.

Kortet har 64 MB bra minne (200 MHz x2 clock rate). Det har också en rejäl VGA-fläkt. Utöver detta är det ont om originella inslag. Det finns ingen TV-out eller software DVD-spelare. Varför ska man egentligen betala 2 800 kr för detta kort, när man kan få originalet från MSI billigare?



GEFORCE 2 UTAN GRUND **Creative har utvecklat ett GeForce 2-kort som inte blir ett hot mot någon ...**

Man kan bara hålla tummarna för att det just nu kraftfullaste kortet - GeForce Ultra - snart sjunker ordentligt i pris ... **5**

KORT och gott

CERN BYGGER DEN MEST KRAFTFULLA SUPERDATORN I EUROPA
Det schweiziska atomforskningsinstitutet CERN ska bygga den hittills snabbaste superdatorn på europeisk mark.

Hos institutet, som inhyser en 27 kilometer lång partikelaccelerator, forskas det i universums ursprung - och som en biprodukt uppfann en ung forskare vid namn Tim Berners-Lee något han kallade World Wide Web. Den nya DataGrid-datorn ska ge en processorkraft på över 4 miljoner SPECint95 - det motsvarar omkring 100 000 hemdatorer. Den ska byggas av 3 000 Itanium-baserade arbetsstationer i ett clusternätverk. Intel sponsrar projektet med omkring 12 miljoner kronor över tre år. CERN:s partikelaccelerator ska under ett år producera 10 petabytes data, vilket motsvarar kapaciteten hos 20 miljoner CD-rom.

NY PROPHET PCI
Vi förväntar oss att få se PCI-versioner av Prophet 4000 XT och Prophet 4500 för test nästa månad. Framför allt 4500-versionen utlovar hänförande spelupplevelser, eftersom Kyro-chippets prestanda inte är enbart beroende av en AGP-kontakt. Info: www.hercules-uk.com

LINUX-OPERATIVSYSTEM KLART ATT LADDA HEM
Den senaste versionen av operativsystemet Linux 8.1 är färdig och kan hämtas på Mandrakes hemsida. Den nya versionen skryter med att vara det mest användarvänliga operativsystemet för Linux-plattformen. Bland nyheterna med systemet kan nämnas MandrakeOnline, som är systemets nya Internettjänst. Därutöver stöder versionen över 2 500 program, däribland StarOffice, och betecknas som särskilt lämpat för servermarknaden. Info: www.linux-mandrake.com

MÅNADENS FRÅGA

VI LÖSER DINA TEKNISKA PROBLEM
Skicka frågor om maskinvara till hjälplinjen
08-210092@swipnet.se

Försiktig överklockning

Jag tycker att PC Games är den definitivt bästa PC-tidningen, för det finns ingen som har bättre grejor på CD:n eller nyheter, för att inte tala om recensionerna (jag gillade speciellt den om *Halo*). Det är också häftigt att ni svarar när någon skickar ett lamt brev till er. Jag spelar actionspel och köper ofta de spel som får toppbetyg av er. För att kunna köra dem behöver jag snart ha en snabbare PC. Jag har en Pentium 3 800 MHz med GeForce2 MX och 128 MB RAM. Jag funderar på: Vad är gränsen för överklockning av mitt system (jag har fläkt)? Jag har försökt att överklocka en gammal p133 till 223, och det mådde den inte bra av.

Magnus Lien, Norge

Hej Magnus. Tack för berömmet. Om du kan överklocka beror på moderkortet, alla PCI-kort i maskinen och hårddisken. Hastigheten i processorn bestäms av 2 saker: Hastigheten på FSB (Frontside Bus) mellan processorn och minnet och processorns mutiplier. Eftersom du har ett 100 MHz chip/moderkort, multipliceras detta med 8 i processorn, och du får 800 MHz. PCI-bussen kör på 1/3 av FSB, det vill säga 33 MHz, och om du ökar FSB till 112 MHz (112 x 8 = 896) kommer PCI-bussen att öka till 37,33 MHz. Det är inte säkert att dina kort eller IDE-gränssnittet tål det. Du kan i värsta fall bli stående med en defekt hårddisk. Ofta går det bra att överklocka med 10 procent, men kom ihåg att det är på eget ansvar, och att garantin inte längre gäller om du gör det. Med några moderkort har man möjlighet att ändra FSB via software i BIOS-setup, med andra via jumpers. Titta i maskinens manual för att se om det är möjligt. Det bör det vara, eftersom man ska kunna uppgradera till en nyare processor. Det kan också krävas en uppdatering av BIOS (Flash update), som kan laddas hem från tillverkarens hemsida. Överklockning av minnet (RAM) kommer att följa processorn/FSB, där FSB är hastigheten mellan minnet och processorn och ofta sätter gränsen för hur mycket maskinen kan överklockas. Bra minne ger alltid bättre resultat. Eftersom du har ett 100 MHz-minne kan en uppgradering till 133 MHz SDRAM avlägsna flaskhalsar, men det är inte säkert att maskinen tål 133 MHz. För övrigt är kylning mycket viktigt. Med bättre fläkt och kylelement på processorn kan du nå högre hastigheter, men i regel också få mer oljud. Du kan oftast också installera flera fläktar fram och bak i lådan för att öka luftgenomströmningen. Du kan till och med installera vattenkylning, men då börjar man närma sig gränsen för att kanske hellre skaffa en ny dator. Att överklocka från 133 till 233 MHz är nog lite häftigt. Det är 75 procent och kommer nog aldrig att gå vägen.

Vänliga hälsningar,
Bonniers hjälplinje



NÖDVÄNDIG ÖVERKLOCKNING
Det kan vara nödvändigt att överklocka sin dator om man inte kan köra de nyaste spelen, som till exempel *Max Payne*, och inte har råd att uppgradera.

NY LÖSNING PÅ SYSTEMPROBLEM

Vi har valt att åter publicera en fråga från Davve Ekman, som fanns med i brevlådan i nummer 10/2001. Vi kunde inte svara tillfredsställande på frågan då, det blev bara ett par mycket allmänna råd. Men en av våra många kloka läsare har (troligtvis) hittat en lösning på problemet:

Jag har ett problem som jag tror är helt omöjligt att lösa. Men jag vill ändå fråga er. Det händer ofta när jag ska spela att det kommer en blå skärm där det står: Systemet har utfört ett felaktigt (eller något liknande) kommando i modul vmm (01) osv. Vad kan det vara som är fel? Jag har en Pentium 3 500 MHz med 256 MB SDRAM och ett TNT2 M64 med 16 MB minne.

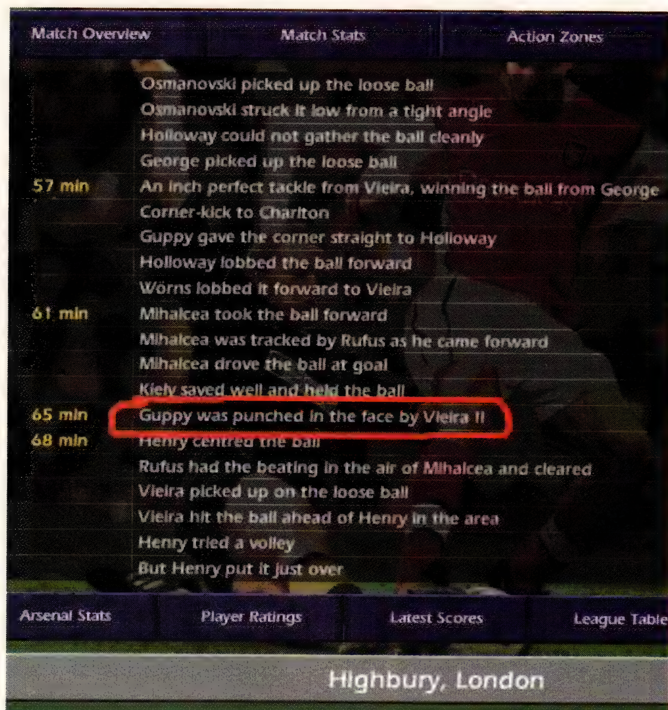
Davve Ekman, Sverige

Davve, du skrev att du fick problem när du skulle starta ett spel och skärmen blev blå med följande meddelande: "Systemet har utfört ett felaktigt kommando i modul Vxd.001". En av mina kamrater hade samma problem och han hade samma grafikkort som du har (TNT2 Model 64). Vi tog ut kortet och som jag hade trott var chippet sönderbränt. Det var på grund av att fläkten hade fastnat eller att kortet hade blivit för varmt och hade smält fläkten. Vi satte i mitt grafikkort i stället för det defekta och då försvann problemet. Jag gissar på att det finns ett problem som har varit genomgående för TNT-kort av denna typ, för tillverkarna har bytt ut fläkten mot ett kylelement på de nyare korten i serien. Du bör därför pröva med ett annat grafikkort, och om du är försiktig kan du peta bort kylelementet och kontrollera om chippet är bränt eller ej.

Daniel Andersson, Sverige

CHAMPIONSHIP MANAGER 01/02

Det krävs månader av hårt arbete för att komma in i en ny version av **VÄRLDENS SUVERÄNT BÄSTA FOOTBALL MANAGER-SPEL.** Här spar du ett par veckor ...



VAR ÄR DOMAREN?
Det ser ut som om Patrick Vieira har klarat sig undan med att slå en motståndare i ansiktet. Men vänta bara tills han möter Stefan Schwarz ansikte mot ansikte. Då duger det inte att spela fult, Patrick!

REAPRISER

Har du fastnat i engelska division tre? Har du inga pengar? Här är några spelare som du kan köpa in för en spottstyver och direkt sikta på uppflyttning.

NAMN	KLUBB	POSITION	SIDA	PRIS (£ 1000)
Matty Bird	Enfield	M	C	2
Stuart Brightwell	Bishop Aukland	AM	R	18
Brendan Burke	Altrincham	AM/F	L/C	2
Alex Nesovic	Bohemians	F	L/C	120
David Norton	Tamworth	D/DM	R	2
Pirri	Ingen klubb	AM	L/C	Free
Michael Dunwell	Bishop Aukland	S	C	16
Philip Brazier	Grays Athletic	D	C	12
Nevin Saroya	Hampton & Richmond	D	C	14
Ryan Dorrian	Newport	M	C	5
Steve Walsh	Tamworth	D/S	C	5
Paul Challinor	Ilkeston	D	C	7
Lee Collins	Halesowen	D	C	24
Terrence Henshaw	Burton Albion	D/M	C	12

ETT LURIGT LITET TRICK

Om du har satt en spelare på transferlistan utan att det rönt något större intresse hos andra klubbar kan du ta bort honom från listan och direkt sätta upp honom igen. Detta får i regel flera klubbar att intressera sig för spelaren och du får snart ett bud på honom. Om han inte kan säljas på det här viset kan du glömma att få något för honom.

DE BÄSTA TAKTIKERNA

Alla har sin egen favoritformation, men om din taktik har lämnat dig under nedflyttningsstrecket så prova en av dessa matchvinnare

4-3-2-1 short/mixed passing, pressing, hard tackling

Denna välbeprövade taktik var den mest effektiva i CM3. Både Ajax och många landslag spelar efter den här devisen och det fungerar naturligtvis också i *CM 01/02*. Det är en anfallsivrig taktik, så dina fyra backar måste vara riktigt solida, annars väller målen in bakom din keeper. Den centrala spelaren i mittfältstrion ska ha massor av kreativitet och bra på att passa bollen. De två offensiva mittfältsspelarna ska springa in i boxen så att de kan stödja den ensamma anfallaren. Den här taktiken skapar massor av chanser och du bör se mål från alla spelare i laget.

4-1-3-2 short/mixed passing, pressing, hard tackling

Denna oortodoxa formation är ett undermedel om du har ett riktigt starkt mittfält. De två centrala backarna ska stå helt konventionellt, medan de andra två backarna ska springa ända upp på motståndarens planhalva. Den centrala av de tre mittfältarna ska också springa framåt och ge stöd åt anfallet och bör därför ha stora förmågor inom passning och kreativitet. Detta är en lite anpassad variant av den traditionella 5-3-2-formationen och är en taktik som skapar många chanser samtidigt som den (med de rätta spelarna!) också effektivt täpper till bakåt.

4-4-2 short passing, offside trap

Det här är den taktik som vårt eget landslag använt för att så framgångsrikt vinna kvalet till VM 2002. Dina backar ska springa framåt när du har bollen så att de kan stödja spelarna på mittfältet. Dina två kantspelare på mittfältet ska också springa djupt in på motståndarens planhalva och bör därför vara bra på crossing. Du bör låta dem spela in bollen mot mitten så ofta du kan och minst en av anfallarna ska vara mycket bra i luften. Av de två centrala mittfältarna ska den ena vara defensiv medan den andra ska vara offensiv så att de kan ge stöd till både anfallet och försvaret.



ISLÄNDSK STJÄRNSPELARE
Baldur spelar för Akranes på Island, han är stor och stark som en häst och han kan spela både på mittfältet och i anfallet. Han är inte snabbast i världen, men han är bra på både avslut och luftkamper.



FRAMTIDENS STJÄRNOR

Det är en sak att vinna titeln 2002, men något helt annat att vinna den 2012. För att säkra din fortsatta framgång bör du investera i en handfull av dessa talangfulla unga spelare.

NAMN	KLUBB	POSITION	SIDA	ÅLDER
Jonatan Berg	Torsby	M	C	15
Paul Edwards	Crewe	AM/F	R	17
Frederik Ehrnberg	Elfsborg	M	R	17
Peter Elmander	Holmalund	M	R/C	16
Per Fahlman	Alnö	G		17
Christopher Fernandez	Charleroi	AM	C	16
Mark Fotheringham	Celtic	M	C	17
Kevin Franck	Real Madrid BA	M	C	17
Edier Frejd	Elfsborg	S	C	17
Ole Daniel Fuglerud	Ingen klubb	M	R/C	16
Justin Georcelin	Northampton	S	C	16
Nordin Gerzic	ÖSK Ungdom	M/S	C	17
Tobias Gidlund	Selånger	D/M	R	16
Morten Granum	Lillehammer	AM/F	R	17
Ralph Gunesch	Aachen	D/DM	C	17
Rudy Haddad	Paris St. Germain	F	C	16
Carl Hagberg	Västra Frölunda	G		15
Robert Hillstedt	Enhörna	AM	C	16
Dulee Johnson	Häcken	F	C	17
Eddie Johnson	Ingen klubb	AM	C	16
Bovar Karim	Feyenoord	AM/F	L/R/C	16
Graham King	Ajax CT	M	C	16
Niko Kranjcar	Dinamo	F	R/C	16
Jonatan Levi	ÖIS	F	R	16
Cliff Lindblad	Malmö FF	F	R/C	15
Ndiwa Lord-Kangana	Djurgården	AM/F	L/R	17
Pereira	Internacional	D	C	17
Geoffery Nijs	Boortmeerbeek	G		17
Joakim Nilsson	Malmö FF	M	C	15
Niklas Nordgren	Kristianstad	AM	L/R/C	15
Collins Osunwa	Nationale	S	C	17
Santino Quaranta	DC United	F	R/C	16
Jesper Redin	Malmö FF	S	C	16
Samir Rekic	Motala	M	L	16
Arjen Robben	Groningen	AM/F	L/C	17
Dean Shiels	Ingen klubb	S	C	15
Simran Singh	B 93	F	L/R/C	14
Christian Soderberg	Kumla	D/M	C	16
Markus Thulin	Torn	D/DM	L	17
Jonathan	Racing Santander	M	C	17
Spencer Verbist	AA Gent	AM	C	16
Hugo Viana	Sporting C.P.B.	AM	R/C	17
Per Westerberg	Elfsborg	D/DM	R	16
Gift Yeregha	Bendel Utd	F	C	17

DU KAN I BÄSTA FALL SPARA ETT PAR VECKORS HÅRT ARBETE OM DU ANVÄNDER DEN INFORMATION VI GER DIG PÅ DE HÄR SIDORNA.



Demo på det nya *CM*-spelet finns på *incite*-CD:n.

EKONOMIN I TOPPLAGEN

Nu är vi ju några som tillbringat större delen barndomens vinterlördagar i sällskap med engelsk fotboll. Du får därför förlåta oss att vi är lite anglofila. Nedanstående siffror beskriver kassaläget för de bästa lagen i de fyra engelska divisionerna (miljoner pund).

PREMIER LEAGUE		DIVISION 1	
Man United	£20	Watford	£7
Leeds United	£50	Birmingham	£6
Liverpool	£29	Man. City	£8
Arsenal	£27	Coventry City	£17

DIVISION 2		DIVISION 3	
Cardiff City	£3	Bristol Rovers	£1.5
Stoke City	£1.6	Hull City	£2.1
Wigan Athletic	£10	Rushden & D.	£10
Bristol City	£0.3	Torquay United	£1

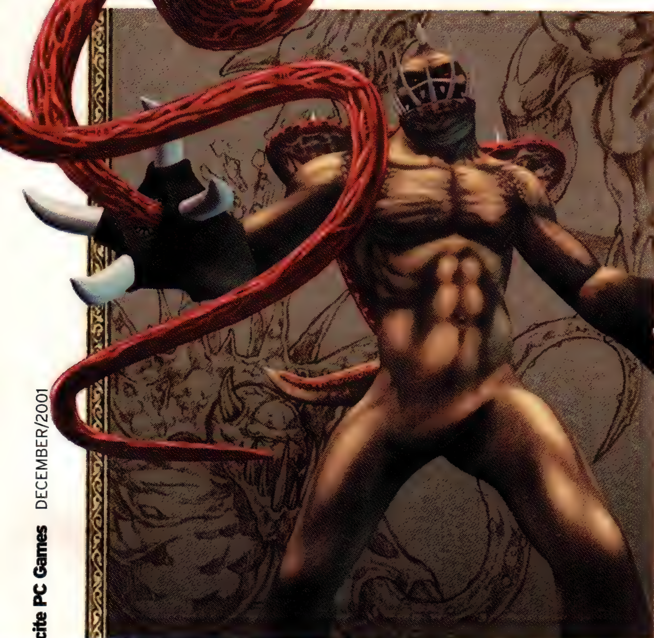
BILLIGA UNGA STJÄRNOR

Man behöver varken vara geni eller talangscout för att se att Harry Kewell är en suvän kantspelare och att Van Nistelrooy kommer att göra massor av mål de kommande säsongerna. Men här är en lista över de mer okända och därmed billigare spelarna.

NAMN	KLUBB	POSITION	SIDE
Costa	Porto	D	C
Gökdeniz	Trabzonspor	M	L/R/C
Guilerme	Atletico Mineiro	S	C
Krstajic	Werder Bremen	D	L
Lucio	Bayer Leverkusen D	M	C
O'neill	Juventus	AM	L/C
Olisadebe	PAO	F	C
Riquelme	Boca	AM	C
Salihamidzic	Bayern München	D	R
Vokolos	PAO	D	C

DIABLO 2
LORD OF DESTRUCTION

Det nya tillägget för *Diablo 2* innehåller överraskningar – även för Diablo-veteraner. Vi förklarar och analyserar de mest intressanta nyheterna



ÅTERANVÄND KARAKTÄRER

Om du vill kasta dig direkt ut i *Lord of Destruction*s action kan du importera dina befintliga Diablo 2-karaktärer:
Alla karaktärer från *Diablo 2* kan användas i *LOD*. När du konverterar en karaktär behålls dennes utrustning, quest status och ofta också waypoints. Det finns dock en speciell regel för heroes som redan har nått svårighetsgraderna Nightmare och Hell: Om din karaktär inte besegrat Andariel kommer du inte att få tillgång till första delen av *LOD*. Han går till början på femte delen av den föregående svårighetsgraden tills han besegrar Baal.

UNIKA FÖREMÅL HAR BEGRÄNSNINGAR PÅ VISSA NIVÅER
Efter konvertering av en figur får vissa vapen och armour ändrade värden för damage och försvar. Viktigare är dock att veta att det träder nya begränsningar i kraft, så att man inte utan vidare kan ge en ung karaktär high-end items. Detta är för att stoppa folk i multiplayer-spel som ger en ung karaktär värdefulla föremål, och därmed skaffar sig en fördelaktig position i förhållande till spelare som inte fuskar och startar ett spel från början.

SETS VAR IMPOPULÄRA I DIABLO 2
Om en karaktär bär alla items från ett set får han en bonus. Nästan ingen gjorde detta, för varje set-objekt hade högst två magiska egenskaper. Unika och sällsynta items var mer populära, eftersom de kunde ha upp till sex egenskaper. I single player var det svårt att skaffa ett komplett set.



SPELUTVECKLAREN
Blizzard är mästare på videosekvenser, som den här från öppningen av spelet.

NYTT I FÖRHÅLLANDE TILL ORIGINALET

Enstaka detaljer i spelets gameplay skiljer sig från originalet. Var bland annat uppmärksam på:

- hirelings kan nu förses med föremål (equipment) och kan följa spelaren mellan olika kapitel i spelet och mellan olika svårighetsgrader.

- du kan inte längre vinna unique och set items genom gambling.

- vapen som kastas har magic properties.

- motståndare på nivåerna Nightmare och Hell är starkare och utgör en större fara.

- Life och mana-stöld är halverad på nivåerna Nightmare och Hell.

- spelare börjar med -40 % resistance mot alla typer av magi på Nightmare och -100 % på Hell.

- när du får tillbaka din kropp efter att ha dött och inte startar om spelet får du tillbaka hälften av dina förlorade experience points (på de högre nivåerna).

- armour kan nu ha sockets.



NYA REGLER FÖR SET
Många av de bekanta set-objekten har fått bättre egenskaper i *LOD*. Du får nu bonus om du skaffar två objekt från ett set, och det spelar ingen roll vilka objekt du skaffar. Beroende på storleken på ett set kan det finnas mer bonus att hämta om karaktären bär på tre eller fyra set-objekt. Det finns också en större bonus för att samla ihop ett komplett set. Alla olika bonus visas i guldskrift, och de gäller både för nya och konverterade set.

GAMLA SET HAR NU FLERA EGENSKAPER
Hittar du ett set item från *Diablo 2* i *LOD* kommer det att ha dolda egenskaper. Dessa blir aktiva när karaktären bär en eller flera föremål från ett set. Egenskaperna visas med grön skrift när de blir aktiva. Det är skillnad på egenskaperna före och efter *Diablo 2* patch v.1.08.

HIRELING

Trodde du att hirelings (legosoldater) bara kunde användas som kanonmat för Duriel & Co i *Diablo 2*? Då misstog du dig!
Hirelings har blivit förbättrade på flera punkter i *LOD*. Det kommer nästan alltid att löna sig att hyra en hireling. Den kommer att kämpa lojalt vid din sida, följer dig från del till del och till och med in i andra svårighetsgrader. Om din hireling dör kan du betala för att få honom förd tillbaka till livet igen – detta blir dock dyrare och dyrare.

NÄR BLIR HIRELINGS TILLGÄNGLIGA?
Du erhåller din första hireling när du har genomfört din andra quest i första delen. Även utan att ha genomfört denna kan du hyra huntresses från och med nivå 9.



DRUID

Här följer en avancerad inblick i de två nya karaktärer du kan välja att spela i *Lord of Destruction*

VILKA EGENSKAPER KAN JAG GE DRUIDEN?
Druiden kan använda elementär magi (elemental skills), tillkalla djur (summoning skills) och är också bra på närstrid (shape shifting skills). Eftersom han inte kan kasta spells när han är i djurformen måste du välja mellan en karaktär med magi eller strid som specialitet.

Kom ihåg att använda hans förmåga att summon (frambesvärja) djur.

VAD MÅSTE JAG VETA OM ATT KASTA SPELLS?
De flesta av druidens spells kan bara användas där han står, eller i en liten radie runt omkring honom. De följer honom inte. Det innebär att du måste komma mycket tätt inpå dina fiender för att skada dem. Summoned animals spelar en stor roll och är viktiga när du ska distrahera fientliga monster så att de anfaller djuren – inte druiden. Var uppmärksam på att cyclone armour blir liggande när druiden skiftar form.

VILKA SPELLS ÄR BÄST?
På lång sikt är bara Armageddon- och Hurricane-spells på nivå 30 kraftiga nog att ge skada på högre svårighetsgrader.

VILKEN HIRELING PASSAR TILL VILKEN KARAKTÄR?
Close-combat fighters som barbar, paladin, assassin och druid bör välja huntress eller iron wolf, som båda kan ge fire cover från säkert avstånd. Amazon och sorceress bör välja melee fighters från del 2 till 5, eftersom dessa är bra på att avleda fiendens uppmärksamhet. Som necromancer har du fritt val. Desert hirelings har den fördelen att deras aura är tagen av summoned creatures. Detta gäller även för druidens husdjur, och fungerar också i multiplayer.

HIRELINGS BLIR KLOKARE
När din karaktär vinner erfarenhet blir din hireling också klokare. Du tappar inte experience points om din hireling dödar ett monster. Kort tid efter att du går upp en nivå följer din hireling efter. Normalt sett kommer den dock bara att gå upp när den ligger två nivåer under din karaktär. Det betyder att en hireling inte kan nå längre än till nivå 98.

DU HAR TILLGÅNG TILL HIRELINGS UTRUSTNING
Dina hirelings properties och resistances kan ses på inventory screen. Du kan se deras attributes och inventory med hotkey 0.

VARJE HIRELING HAR BASIC EQUIPMENT
En hireling kämpar på eget initiativ med sitt favoritvapen utan att du styr den, men du bör ändå förse den med allt som den behöver.

DET FINNS SPECIELLA REGLER
Hirelings har ett outtömligt förråd av mana och stamina, och huntress behöver inga pilar. Alla hirelings tar bara 30 procent skada av boss monsters, men kan dö av förgiftning (till skillnad från spelaren) även om man skyndar sig att föra dem tillbaka till en säker by.

Hirelings kan också tappa resistance på nivåerna Nightmare och Hell , eftersom de inte kan utnyttja bonus från del 5, quest 3. Den resistance som saknas kan innebära problem senare i spelet. Ett föremål kan inte ta skada när det bärs av en hireling, så det är ingen idé att reparera dess ägodelar.

HUR KAN MIN HIRELING FÖRBÄTTRA SINA ANFALL?
Den behöver först och främst ett bra vapen (med undantag av iron wolf). Välj hjälm och armour så att strength och agility är tillräckliga för att kunna använda det mest optimala vapnet. Välj vapen med high speed och high damage rating.

HUR KAN MIN HIRELING FÖRSVARA SIG MOT ANFALL?
Den behöver en hög defence rating och ytterligare resistance. Eftersom en hireling normalt sett inte går bort från firewalls och liknande ska du välja egenskaper som "reduces fire damage by ..." och " reduces magic damage by ...". Under ett anfall kommer "absorbs damage" att öka life energy med det antal poäng som din hireling normalt sett skulle ha förlorat i damage. "Absorbs 10 per cent fire damage" motsvarar en 20 procents höjning av fire resistance, så detta item är extremt användbart.

VENDOR

I *Diablo 2* används vendors (försäljare) bara till reparationer, potions (medicin), scrolls och ammunition. Deras varor och priser är bättre i *LOD*, så det är alltid värt att undersöka deras erbjudanden närmare.

EN VENDORS PRODUKTER BLIR MER OCH MER VÄRDA
Kvaliteten på varorna som erbjuds varierar med del och svårighetsgrad. Sent i spelet går det att köpa ovanligt värdefulla objekt och elite-objekt.

HAR DET SKETT NÅGRA FÖRÄNDRINGAR NÄR MAN SÄLJER SAKER?
Handelsmännen i del 5 betalar upp till 25 000 guldstycken för din utrustning. De bästa priserna får du för dyrbar armour av alla typer samt för föremål som ökar dina skills. Generellt sett lönar det sig inte längre att reparera föremål innan de säljs, eftersom priset inte påverkas av föremålens tillstånd. Det betyder att du själv kan välja vem du vill sälja till och att du inte behöver gå till smeden först.

VAD KAN JAG VINNA PÅ ATT SPELA (GAMBLING)?
Från och med nivå 35 är alla föremål som kan vinnas på gambling unlocked. Det gäller bland annat circlets, throwing weapons och assassin katars. Du har en 95-procentig chans att vinna ett blue magic item, och 5 procents chans att vinna ett sällsynt (rare) föremål. Har du en karaktär på hög level – och massor av tur – kan du vinna exceptional eller elite items. Spel blir dock dyrare ju högre level du är på. De enda undantagen är ringar och amuletter, som inte blir dyrare. I LOD går det inte att vinna unique items eller set items.

HUR SKAFFAR JAG UNIQUE ITEMS?
På samma sätt som för rare items måste du också själv hitta unique items. Reglerna har ändrats så att alla unique items nu kan hittas, även om ett item redan används eller bärs av en annan karaktär. Unika ringar och amuletter dyker upp i slumpmässig ordning.

SOCKET ITEMS

Det finns en rad kraftfulla föremål i *LOD*, men de är svåra att hitta.

DESIGNER ITEMS
I *LOD* finns det fler möjligheter att designa din karaktärs utrustning än i *Diablo 2*. Du använder de så kallade socket items (föremål som kan monteras i en form av sockel). Förutom ädelstenar kan du placera runor och juveler i sockets. När du väl har monterat ett föremål i en socket kan du inte ta bort det igen, och föremålet kan därför inte uppgraderas. Egenskaperna tillförs automatiskt i det aktuella föremålets property list.

MER SOCKET-UTRUSTNING
Sockets kan finnas i hjälmar (maximalt tre sockets), shields (fyra sockets), vapen (sex sockets) och armour (fyra sockets). Kastvapen kan fortfarande inte användas i sockets, dock gäller detta inte för necromancerns wand.

JUVELER HAR BÄTTRE EGENSKAPER
Det går att använda Horadric cube för att skapa juveler (gems) av bättre kvalitet (tre lower grade juveler kan ändras till en på nästa nivå). Det går också att använda ett smyckeskrin (gem shrine), som direkt kan uppgradera en juvel till nästa nivå.

VILKA JUVELER ÄR BRA FÖR KARAKTÄRER PÅ HÖG NIVÅ?
För karaktärer på hög nivå är den perfekta topasen riktigt bra för att öka chanserna att hitta magiska föremål.

ASSASSIN

BEHÖVER ASSASSIN ANVÄNDA SKÖLD?
Om assassin anfaller med två klor i stället för bara en blir hennes anfallstempo starkt nedsatt. Det är därför bäst att anfalla med en klo och bära en sköld med den andra.

BEHÖVER JAG FÄLLOR?
I början av spelet är fällor (traps) väldigt användbara, eftersom motståndarna ännu inte har något försvar och bara har få life points. Du kan koncentrera dig på detta skill tree om du satsar på shadow warriors/masters och hirelings. Du kommer i sådana fall att ständigt tvingas uppgradera din energi för att inte få problem med mana. En enklare strategi är att koncentrera sig på martial arts och bara använda fällor då och då. Speed burst bör alltid aktiveras – kanske med undantag av situationer där det är bättre att försvara sig genom att använda "fade".

VAD BÖR JAG VETA OM SHADOW WARRIORS?
Shadow warriors använder de två skills som du aktiverar med vänster och höger musknapp såväl som vanliga attacker. En bra taktik är att konstant ha en charge-up-skill aktiverad. Även utan att utföra en finishing move kan en warrior utlösa din charge efter en, två eller tre charge-ups med normala anfall.



EN GRYM NY GUDOMLIG motståndare och en rejäl omgång nya monster i *Lord of Destruction.*

brevlådan

HAR DU NÅGOT ATT SÄGA, så säg det här

"Ett spel som samtidigt är ganska bra, dåligt och gammalt – hur går det ihop???"

Critical Mass

Kan ni ta med en fullversion av det fantastiska spelet *Critical Mass*? Det nämns på www.windowsgames.co.uk/critical.html Jag spelade ett demo av det och tyckte att det var ganska bra (även om det är ett dåligt gammalt spel).

Joakim Christiansen
Norge

Ett spel som samtidigt är ganska bra, dåligt och gammalt ... hur fasen går det ihop?

Bots till Opera?

Funderade på om det finns bots till Half-Life moden *The Opera*, eller om det kommer en singel player?

Filip M. Wennnerød
Norge

Kolla *The Opera*s hemsida på **http://opera.redeemedsoft.com/** Läsare som kan hjälpa till kan skicka e-post till Filip på **filipwenneroed@hotmail.com**



MÅNADENS BREVLÅDE-BABE är hjältinnan Bruuna, huvudperson i den erotiska italienska 3D-shootern *Bruuna Morbus Gravis.*

Windows XP

Det är en jättebra tidning som ni gör! Era artiklar är lättförståeliga och lättlästa.
1. Kan ni inte utöka hardwaresektionen?
2. Nu har ni börjat att lägga WindowsME-vänlig software på era CD – det är ju bra, men ME tillhör det förgångna! Sluta med Windows 95/98-versioner av program och ta med Windows 2000/XP-vänlig software, så är vi många som blir tacksamma! De flesta kan köra WindowsXP – det kräver bara Pentium 233Mhz och 128MB RAM ... och vem kör med 95/98 i dessa dagar? Windows 2000/XP regerar!

Om ni har några kommentarer kan ni skicka dem till rogt@get2net.dk

René Christensen
Danmark

Vi är inte en hardwaretidning, så därför har vi inga aktuella planer på att utöka den delen.

Avseende Windows XP sker det en löpande anpassning av innehållet på våra CD. Massor av spelare använder fortfarande Windows 95/98, och vi är en tidning för alla som spelar på PC – också de som har äldre operativsystem (men vi sätter gränsen vid Windows 3.11!). Vi har tagit med din e-postadress så att läsarna kan kommentera ditt Microsoft-vänliga inlägg.

Fuskkoder till Black & White?

Ni skryter alltid med att ni är den enda speltidningen som publicerar kritiska brev i er brevlåda, men det har ni inte gjort under de senaste månaderna???

Kommer det någonsin fuskkoder till *Black & White*, jag har kört fast lite. Om ni bara kunde hjälpa mig med att lösa gåtorna skulle det också vara bra. Jag skulle gärna vilja att ni skrev lite mer om ryktet med 1 terabyte på en hårddisk?

David Jensen
Danmark

När folk kommer med viktig eller underhållande kritik trycker vi den gärna. Och vi har aldrig sagt att vi är den enda speltidning som kan tänka sig att trycka kritiska inlägg. För övrigt bör du läsa Torben Larsens läsarbrev till höger – det kan man väl kalla kritiskt.

Hjälp för *Black & White* finns på enormt många bra hemsidor, se till exempel **www.planetblackandwhite.com/blackandwhite/faq/**

Att skriva om hårddisken med 1 terabyte överlåter vi till vår hardwareredaktör.

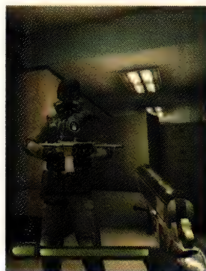
Age of Empires

Vad är första person och tredje person i spel? Kommer det Fler Age Of Empires och i så fall när? Är GeForce 3 ett bra grafikkort? Sedan vill jag tacka för en bra tidning.

Kristofer Nilsson
Sverige

Första person är när du ser det som genom huvudpersonens ögon, tredje person är när du ser händelserna "som över axeln" på personen.

Info om kommande AoE-spel hade vi i 9/2001. GeForce3-kortet är bra, men GeForce 2 ger mer processorkraft i förhållande till priset. Köp det!



FÖRSTA PERSON "Första person" i spel är när du ser spelet genom huvudpersonens ögon, som här i *Soldier of Fortune.*

Vad inbillar ni er?

Vad i hela friden inbillar ni er?? Ni kan helt enkelt inte hålla på så här. Om man kommer med kritik eller en enkel fråga, blir man attackerad med kommentarer om att man är en tönt, inte har några vänner eller bara saknar glasögon. Så kan man inte göra. Ni borde betala ersättning till alla som ni har tilltalat så.

Jag skrev här i brevlådan en fråga om jag kunde få ett nytt grafikkort och vad blev svaret? Att jag ska skaffa mig några vänner eller en hund. Nu ska jag berätta en sak för er: Jag har många vänner, och jag har faktiskt också en hund som heter Molly. SLUTA UPP MED SÅDANT!! JAG FINNER MIG FAN TA MIG INTE I DET!! PS. Jag har ofta berömt er tidning, men det ska jag minsann sluta upp med nu!

Torben Larsen
Danmark

Torben, vad ska vi göra med dig? Vi har diskuterat det här på redaktionen, och ett förslag är att skicka 5 kilo Pedigree Pal, när du nu är så glad i din hund. Ett annat förslag är att skicka ett avlagt grafikkort för att få lugn och ro. Vi har dock enats om att det bästa förslaget är att skicka dig ett spel som inte kan köras utan grafikkort och du får därför *Hitman* med posten. Lycka till med det.

Vad är crack?

Jag har prenumererat ganska länge på tidningen och är jättenöjd! Ett par frågor:
1: Vad är en "crack"?
2: Vad är en "trainer"?
3: Kommer Driver2 till PC?
4: Kan ni rekommendera någon bra spelsida på nätet?
5: Vad betyder incite?

Harald
Norge

1. "Att cracka" är slang för att knäcka koden på en CD-rom eller en musik-CD så att man till exempel kan kopiera den även om den är kopieringsskyddad. Det är olagligt att göra det.
2. En trainer är ett program som gör det möjligt att sätta på och stänga av vissa funktioner i spelet. Du kan till exempel sätta på/stänga av unlimited money, unlimited lives och så vidare.
3. Nej, dessvärre, bara det första spelet i serien går att få till PC. 2:an går bara att få till PlayStation, medan 3:an går att få till PlayStation 1 & 2.
4. Det finns cirka 17 miljoner spelhemsidor att välja mellan, men börja t ex med **www.gamesdomain.com**
5. Det är en fri omskrivning av de engelska orden "insight" och "inside", på svenska "inblick" och "bakom kulisserna".



DRIVER 2 är en blandning av action- och racingspel. I fyra amerikanska storstäder ska man lösa uppdrag ... och överleva.

månadens brev

Därför är Half-Life en framgång

Tjena PC Games & Gamers!

Jag tänkte försöka att analysera varför Half-Life blivit en sådan enorm succé:
*** Huvudpersonen och spelaren man styr är en vanlig glasögonförsedd tönt på väg till sitt jobb, alltså kan man identifiera sig med honom.**
*** Historien liknar något ur Arkiv X, och alla gillar väl Arkiv X! Eller?**
*** Tönten måste reda upp situationen genom att skjuta ihjäl Aliens och soldater med feta vapen, utan att behöva göra lumpen med gröntjänst. Lite konstigt dock att tönten kan hantera alla vapnen perfekt i spelet!**
*** Alla Mods, framför allt CS!**

Nog om detta, finns det någon där ute som har något att tillägga så gör det. Tycker även att det är bra att spelutvecklarna börjar rikta sig till en mognare publik. Jag är 25 år och vill ha action, blod och sex i mina spel, jag tror att det sitter i de manliga generna sedan grottstadiet, då vi klubbade mammutar med flintyxor och drog hem kvinnor i håret till grottan! Tack för spel som Max Payne, Operation Flashpoint och Hitman mm. Spel får mig att glömma bort den trista vardagen med alla krav som kväver en!

Men man var ju tvungen att uppgradera datorn till förbannelse, tyvärr nödvändigt! Annars hade man ju missat hur Max Payne slungar sig bakåt i slow-motion med sprutande dubbla UZI:s och blåser bort några skumma killar. Slutar med lite mer beröm: Hardware sidorna är grymt bra, speciellt så tycker jag ni har bra koll på 3D-kort, och era grafiktrimtips gav mig några xtra fps. Brevlåde-baben får ni inte ta bort! Hoppas jag inte blir censurerad allt för mycket!
HEJ DÅ!

Magnus Karlsson
MÄRSTA, Sverige

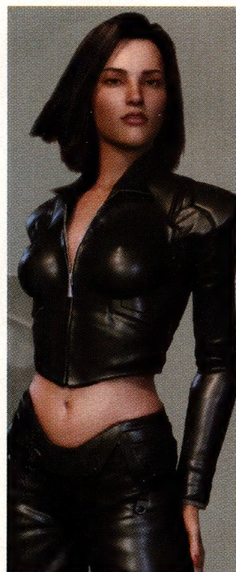
Är jag miljonär?

1) Säg att jag sitter på en miljonidé till ett rollspel, hur kommer jag igång med att göra det? Är det dyrt att trycka spelkartonger, göra omslag och liknande?
2) Kan jag till exempel sälja idén till Squaresoft, Capcom eller någon annan? Hur bär jag mig åt?
3) Hur mycket kan jag räkna med att få för idén? Handlar det om miljoner?

Hans A Fredriksen, Farsund, Norge

Der finns flera platser på Internet för folk med idéer till nya spel, kolla till exempel **www.lupinegames.com/articles/canisell.html.**

Vi vill ju inte att du ska bli besviken och tappa sugen helt, men räkna inte med att få ett öre för dina idéer – tvärtom kostar det ett par miljoner kronor att producera och marknadsföra ett pyttelitet spel.



Dr Aki Ross

Kan ni inte ta med fler bilder på dr Aki Ross från Final Fantasy-filmen?

Kim Okkerstrøm
Norge

Jo, det gör vi mer än gärna.

EN UPPMANING om ett återseende med dr Aki Ross säger vi inte nej till – inte ens när en av våra konkurrenter i Sverige har ont där ryggen slutar på grund av att vi gillar att visa spel-babes i Brevlådan ...

Vinn hardware

THRUSTMASTER®

Insändaren av månadens bästa brev belönas med PC-tillbehör från Thrustmaster till ett värde av ca 500 kr

FIRESTORM DUAL ANALOG 2





TOP GUN FOX 2 PRO USB





Max Payne ris & ros

Max Payne har blivit en världssuccé. Här är några mail till Brevlådan om just Max:

Så tar du skärmbilder

Jag har en fråga angående *Max Payne*. Jag har köpt spelet och vet hur man tar skärmbilder: Högerklicka på Max Payne-ikonen och välj egenskaper. Ange sedan "-screenshots" till det som står där. Då ser det ut så här:
C:\Program\Files\MaxPayne\MaxPayne.exe -screenshots

Starta spelet och tryck på F10 när du vill ta en skärmbild. Jag har tagit många, men vet inte vilket program jag ska öppna dem i. Filtypen är "tga". Kan någon komma med något förslag?

Dejan
Norge

Max ska ha 10!

Jag vill bara klaga på att ni säger negativa saker om Max Payne. Det är jävligt dåligt gjort!!!!! Ni kallar det kort... men har ni prövat på det svåraste?? NEJ!!! Ni har kört det på det lättaste och säger kort och gott att det är FÖR lätt!!!!! Dessutom är handlingen lika bra som i Deus Ex! Ni säger att det är enformigt, men det är SÅ Max Payne är!!! Om ni inte gillar det så kan ni låta bli att spela det och recensera det!!! Och ni gav det bara en 8!!!

MEN DET ÄR ALLT VÄRT EN 10:a!!! JÄMRANS IDIOTER!!!

Knut Mikael
Norge

Fingrarna ser ut som deg

Ni skriver att *Max Paynes* grafik är så bra och fantastisk. I en tidigare Kommer Snart-artikel skriver ni att Max fingrar är animerade i stället för att likna en klump deg (eller något liknande). Men av en eller annan anledning finns det en eländig bild i början av er recension av spelet. Låt mig förklara:

Mannen i bakgrunden har en ytterst underlig ställning och placering (hur kan han vända på huvudet 1 meter upp i luften?) och hans fingrar är enormt fula. Inte ens huvudpersonen är felfri! Hans vapen sticker igenom jackan på två ställen, hans ena finger sticker igenom kolven och ett annat finger sticker igenom vapnets pipa. Annars är bilden utmärkt, men skärp er lite till nästa gång tack.

Esben
Danmark



Så går det för pirater!

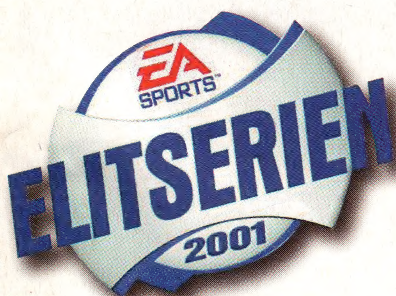
Mitt Max Payne fungerar inte! Jag har bränt det och när jag ska spela det händer följande: det går att installera det, men när jag har gjort det och ska spela det säger det att jag "måste sätta in rätt CD". Vad ska jag göra? PS: Jag har installerat patch 1.01

Margunn
Norge

EN LÄSARE TYCKER att denna skärmbild från vår recension är felaktig. Det tycker inte vi. Och förklaringen på att det hänger en man med huvudet nedåt i bakgrunden? Antingen är det en full skateboardåkare, eller så har han just blivit skjuten ...

SVAR:

1. TGA-filer kan öppnas i de flesta bildbehandlingsprogram, t ex Paint Shop Pro.
2. Vi tycker att Max ser ganska tuff ut på denna skärmbild, och nej, det är inte 100 procent perfekt i alla detaljer, men nu är det ju inte heller vi som har gjort spelet, eller?
3. Vi gillar bestämt *Max Payne* och tycker att det är ett riktigt lyckat actionspel. Därför gav vi det ett så högt betyg som 8 av 10.
4. Det är olagligt att bränna kopior av spel. Hur många gånger ska vi behöva säga det?



Elitserien

Vet ni om EA Sports ger ut *Elitserien 2002* i år?

Peter T,
Sverige

Enligt EA Nordic är svaret nej.

Utopia

Ni borde ta upp ämnet multiplayer på nätet, och då menar jag spel som *Utopia* där hela spelet ligger på nätet och är gratis. Kolla det!!! http://games.swirve.com/utopia/

Thomas Ivar Wigen,
Norge

Gamla spel?

Känner ni till något företag som säljer gamla spel till Sega Saturn och Nintendo?

Erik,
Sverige

Kolla **www.tvspelsborsen.se**. Läsare kan tipsa Erik på **850glt@tiscali.se**

nästa nummer

incite PC Games

Chefredaktör: Søren Prien
Redaktörer: Steen Bachmann, Michael Broström
Redaktionssekreterare: Jesper Melgaard, Thorstein Carlskov
Layoutchef: Gitte Solomon
Layout: Jan Jørgensen
Produktion: Lone Thiis
Administration: Julie Vestergaard

incite PC Games utges av:
Bonnier Computec AS, Nils Hansens vei 13, p.b. 6320, Etterstad, N-0604 Oslo

KONTAKT:

Redaktionen
pcgames@intertec.se
Frågor om tidningen och insändare till *Brevlådan* och *Verkstaden* skickas till redaktionen. Redaktionen svarar inte på frågor om spel och hardware. Redaktionen kan inte hållas ansvariga för eventuella fel i tidningen eller på CD-ROM-skivorna.

incite PC Games
Erlandsliden 15
302 41 Halmstad
Telefon: 08-555 454 48
Fax: 08-555 454 50

www.incite.nu

Hotline
08-210092@swipnet.se
incite PC Games hotline besvarar tekniska frågor om installation av demo-CD och fullversionsspel. Hotline kan dock bara hjälpa till i frågor som rör tidningens CD-ROM.

Hotline kan också kontaktas på onsdagar mellan 18.00 och 22.00 på telefon: **08-21 00 92**

Prenumeration
kundtjanst@bp.bonnier.dk
Frågor om prenumerationer och leverans av tidningen.

incite PC Games
c/o Bonniers Kundtjänst
205 50 Malmö
Telefon: 08-555 454 48
Fax: 08-555 454 50

Du kan också skicka en skriftlig beställning på ett vykort till adressen ovan.

Tidningen levereras löpande och bara så länge som du vill ha den hemskickad.

Annonskontakt
info@blendow.se
Blendow Marketing AB
Positionen 102
Hangövägen 29, 2 tr
115 74 Stockholm
Telefon: 08-566 364 00
Fax: 08-566 364 99

Incite PC Games kommer ut en gång i månaden. Prenumerationspriset kr. 61:50 gäller med reservation för moms- och prisändringar.

Material från incite PC Games får bara citeras om källan anges.

Tryck: Stibo Graphic
ISSN: 1501-8997

Delar av materialet produceras i samarbete med Computec i USA, Frankrike, England och Tyskland



POOL OF RADIANCE

Stor recension av det nya dungeons & dragons-spelet

EXTRA I NÄSTA TIDNING
FULLVERSION!
KART CHALLENGE



CIVILIZATION 3

VI LOVAR ATT ARBETA DAG OCH NATT FÖR ATT FÅ RECENSIONEN AV CIVILIZATION 3 KLAR INNAN DEADLINE. VI KAN AVSLÖJA SÅ MYCKET SOM ATT ... DET BLIR BRA!

KAN GHOST RECON HÅLLA SAMMA HÖGA NIVÅ I MULTIPLAYER? SE SVARET NÄSTA MÅNAD

PLUS! RECENSIONER AV BL A RALLY TROPHY, ZOO TYCOON, EMPIRE EARTH & ALIEN VS. PREDATOR 2

Audigy Player

HARDWARE:

Creative Labs SoundBlaster Audigy Player avlöser den populära SoundBlaster Live!-serien. Vi testar och rosar det nya kortet nästa månad ...

... OCH TEST AV

- Ati Radeon 7500
- De 6 bästa 3D-korten för äldre PC

ATI Radeon 7500

Vi förbehåller oss rätten till ändringar.

GRATTIS!

Vinnarna av en komplett DELL speldator blev:



Danmark: Jonas M. Lukow
Sverige: Pär Rosengren
Norge: John-Erik Pallesen

Vinnarna av **Final Fantasy**-priser i nummer 10/2001 blev

- Mark R. Bentsen
- Stig Wagner
- Henrik Strange
- Casper Due Petersen
- Martin Fjordholm
- Per Stian Hætta
- Fredrik Høidalen
- Jonny U. Hansen
- Arild Skjølberg
- Emil Gudmundsson
- Markus Johansson
- Pär Gunnar Bogsjö
- Remi H. Winther
- Patrik Lybing
- Tomas Mattson

TÄVLINGEN OM 24 TIMMAR NONSTOP

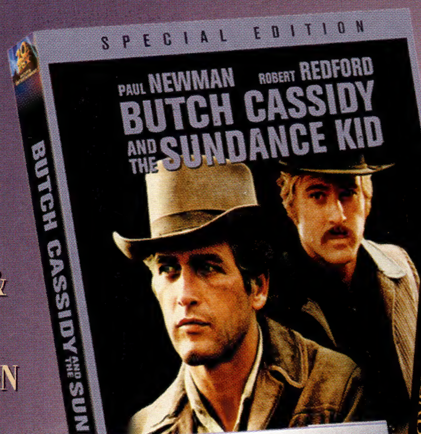
PÅ SPELCAFÉ BLEV EN SUCCÉ PÅ CAFÉ WHY-NET I HERNING!



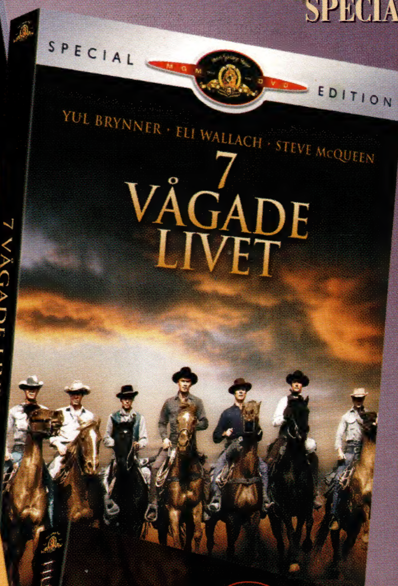



filmklassiker

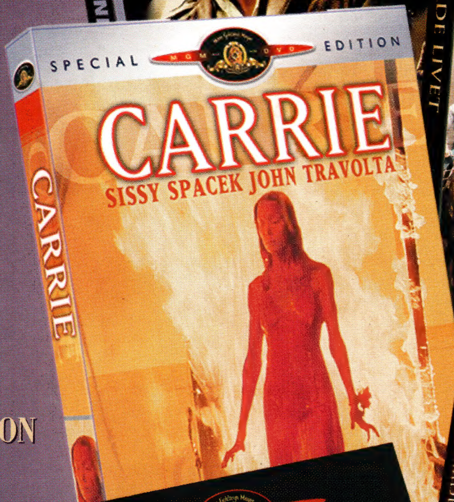
FILMKLASSIKER PÅ DVD!



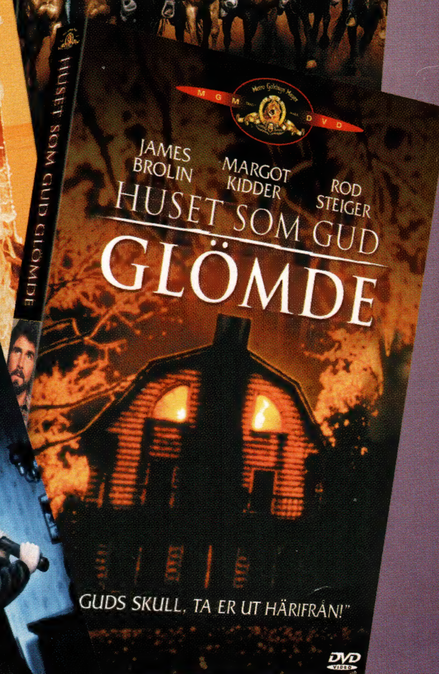
Butch Cassidy & Sundance Kid
SPECIAL EDITION



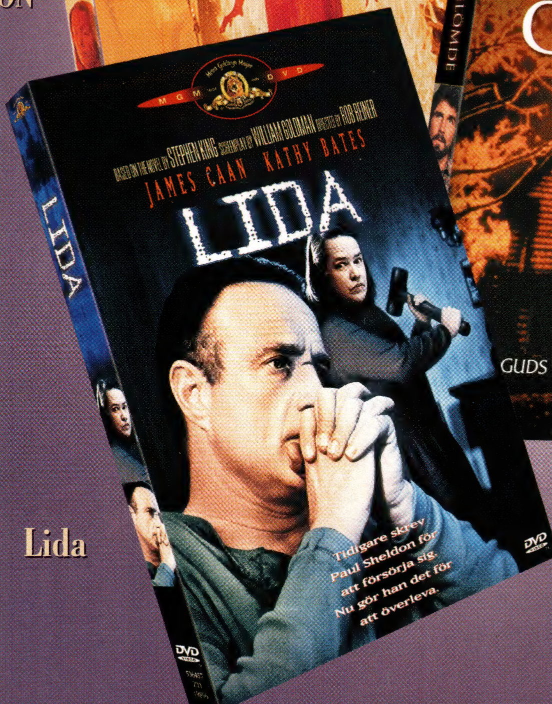
Sju vågade livet
SPECIAL EDITION



Carrie
SPECIAL EDITION



Huset som gud glömde



Lida







Nu i din butik.